

PLANET PLAYSTATION

OLTRE 50 GIOCHI
Solo
4.900
LIRE

FRONT MISSION 3 CHASE THE EXPRESS SILENT Bomber



ARMORINES
VANDAL HEARTS 2
VIB RIBBON
ECW HARDCORE
REVOLUTION

**TRA DEMONI E CAVALIERI, DALLA SQUARE
ARRIVA LA PIÙ GRANDE AVVENTURA
MAI VISSUTA SU PSX**

00008v

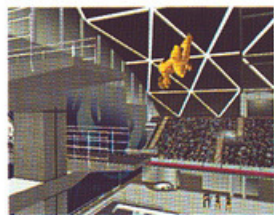
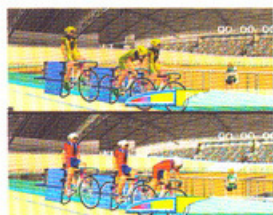


9 771127 696605

Le sue gambe riescono a fare i 200 metri in 19.32 secondi.

Quanto sono veloci le tue dita?

12 Eventi eccezionali • 32 Nazioni rappresentate • Grandissimo divertimento in Multi-Player •
• Commentatori TV ufficiali di Sydney 2000





THE Game of THE Games

- Modalità Olympic • Modalità Arcade • Modalità Coaching • Ambientazioni Autentiche
- Tecniche di Motion Capture • Palestra Virtuale di allenamento.



Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. TM © SOCOG 1996. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

EIDOS
 INTERACTIVE
eidos.com

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Chase The Express	32
Front Mission 3	22
Vagrant Story	28

PROVA PLANET

Armorines	40
Brunswick 2	56
Hogs of War	57
Silent Bomber	36
Vandal Hearts II	42
Vib Ribbon	52
ECW Hardcore Revolution	54

CLASSIC

Crash Bandicoot Warped	58
------------------------	----

IMPORT

Dan Gun	61
Jet Moto 3	60

PRIMA IMPRESSIONE

Dragon Valor	65
Moto Racer WT	63
Parasite Eve 2	62
Team Buddies	64

PLANET SPECIAL

Retrogaming	14
-------------	----

AREA SOLUZIONI

Vagrant Story	78
---------------	----

RUBRICHE

Games Wanted	72
News	6
Pitonate	10
Planet Cheat	70
PSX 2 Update	66
Tutti i giochi	86



La Square
 'acchiappatutto'
 sforna dopo
 Vagrant Story un
 gioco di strategia
 a turni dalla
 grafica
 impossibile.
 È **Front
 Mission 3**,
 un capolavoro
 da Planet Game!



Codardi e
 streghe.
 Cavalieri
 coraggiosi e
 uomini
 d'avventura.
 Maghi e
 incantesimi.
 Sono gli
 ingredienti di
**Vandal
 Hearts II**
 il nuovo role
 game
 medioevale.



Un grande Planet
 Special, dedicato ai
 giochi di un tempo,
 gli ormai celebri
Retrogaming,
 per trasformare la
 vostra estate in
 un grande
 revival
 videoludico.



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:

Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:

Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa,
Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Christian Pettini,
Lucio Prosperi, Alessandro Pitone, Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel: 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri

Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...

INDIRIZZO FAX:

Planet PlayStation 02/43980181

INDIRIZZO E-MAIL:

playstation@planet.it

SITO INTERNET:

www.gamearena.it



Per chi ha amato alla
follia Syphon Filter 2.
Per chi non si perde mai
un film di Steven
Seagal. Per chi ha
nostalgia di Metal Gear
Solid. Per voi è arrivato
**Chase The
Express.**

LEGENDA

- S** - su
- G** - giù
- Dx** - destra
- Sx** - sinistra
- S1** - diagonale in alto a sinistra
- S2** - diagonale in basso a sinistra
- D1** - diagonale in alto a destra
- D2** - diagonale in basso a destra
- T** - triangolo



- Q** - quadrato
- C** - cerchio
- X** - tasto x
- R1** - tasto funzione destra sopra
- R2** - tasto funzione destra sotto
- L1** - tasto funzione sinistra sopra
- L2** - tasto funzione sinistra sotto
- N** - neutro, nessun tasto premuto



ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

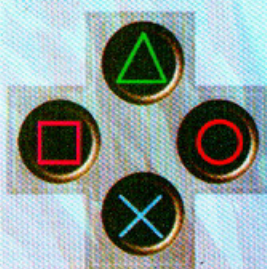
SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40
DA 41 A 60
DA 61 A 70
DA 71 A 80
DA 81 A 90
DA 91 A 100

Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



... Ho trovato questa vignetta su una rivista americana e non ho resistito.
Alla faccia di tutte le campagne contro i videogiochi.
Buone vacanze ragazzi!

DU' RISATE...



- AArch
- Attila!



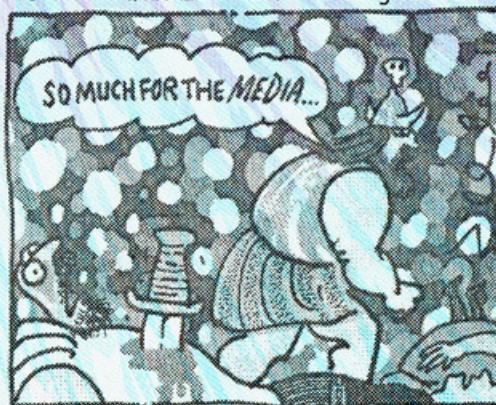
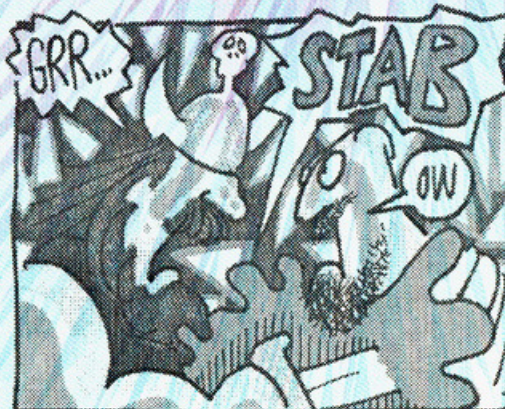
- Attila, hai mai visto un film violento?



- Cos'è un film?
- Hai mai giocato con i videogames?



- Un video che?
- Però! hai ammazzato tutta questa gente e non sei stato influenzato dai film o dai giochi?...

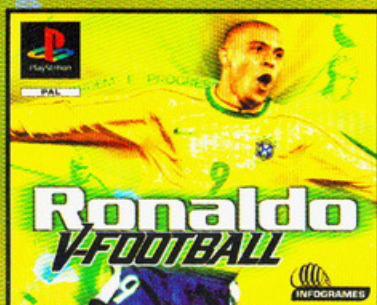


- Ecco, come finisce la stampa moralistica...

Lezioni di calcio brasiliano



***Quando il calcio diventa
un'arte, entra in gioco
Ronaldo.***



PlayStation®
Ronaldo
V-FOOTBALL



The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name, logos, and other indicia of Confederação Brasileira de Futebol and/or those of Nike, Inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of those persons or entities to whom such rights have been assigned or licensed. Those persons and may not be used, in whole or in part, without their respective written consent. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimédia.

La magia brasiliana su PlayStation

PS ONE

Genere: Console portatile
Casa: Sony... e chi sennò?
Data di uscita: autunno 2000

Con un annuncio che ha colto tutti impreparati e che ha lasciato anche gli addetti ai lavori senza parole la Sony ha comunicato l'ingresso sul mercato della **PS One**, la "PlayStation portatile". Si tratta di una console identica in tutto alla nostra beneamata Dea Grigia, avente solo dimensioni decisamente più contenute: si parla di venti centimetri di larghezza per quindici di profondità, con uno spessore di appena quattro centimetri. Inizialmente questa "l'iofilizzazione" servirà solo a rendere la console più "trasportabile", ma nella primavera del 2001 saranno introdotti due accessori: il primo è uno **schermo a cristalli liquidi** che, sembra, renderà la PS One una vera e propria console portatile a cui chiedere tutto, sia in termini di qualità che di funzionalità, identica al Gameboy. Il secondo accessorio, decisamente importante e strategicamente fondamentale per lo sviluppo della PlayStation, è un **cavo** che consentirà il collegamento della console a un telefono cellulare, esplodendone la trasportabilità. Pensate: nei progetti Sony c'è quello di rendere questa console portatile non solo uno strumento per giocare online praticamente ovunque, ma anche un accessorio tramite il quale, sfruttando il collegamento al **cellulare**, ottenere informazioni e software e scambiare dati! È incredibile come Sony sia riuscita ad aumentare il ciclo di vita di questa immortale console (che infatti è una Dea...) modificandone altresì l'uso e rendendola appetibile anche da un pubblico diverso da quello del giocatore casalingo. Bel colpo!



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

La prima news del mese è, probabilmente, quella più importante. Non tanto nell'immediato, quanto per la potenzialità che manifesta. Infatti, se davvero tra pochi mesi sarà possibile giocare con la Dea Grigia interfacciandola con qualsiasi cellulare, allora nessun confine sarà troppo lontano per lo sviluppo della PlayStation, il mondo video-ludico del Terzo Millennio.

MS. PAC-MAN: MAZE MADNESS

Genere: Puzzle
Casa: Namco
Data di uscita: novembre 2000

Namco sta continuando a sfruttare i primi grandi protagonisti che lei stessa ha creato nei primordi dell'era videoludica: e dopo Pac-man, è il turno di sua moglie **Ms. Pacman**. Si tratta di un arcade totally 3D e finalmente potremo ammirare le grazie della Signora Pac nella loro

eccitante poligonalità...

Perversioni videoludiche a parte, il gioco sarà un arcade che richiamerà il Pac-Man World che abbiamo conosciuto qualche mese fa.

Conterrà oltre **180 labirinti** ma soprattutto offrirà un'intrigante modalità in più, uno

scontro a **quattro giocatori** nel quale l'accanimento la farà da padrone: tre utenti umani, controllando altrettanti perfidi fantasmini, cercheranno di prendere il quarto giocatore che avrà il controllo della miss. Mi sembra divertentissimo!



Anche dal punto di vista grafico, Namco promette un aspetto d'eccezione. Attendiamo con ansia un prodotto che sembra dire qualcosa di veramente nuovo e gradevole nell'affollato panorama dei puzzle games di natura prettamente arcade!

DAIKATANA SU PSX?

Daikatana è uno degli sparatutto più controversi, rinvii e criticati disponibili per PC. La sua uscita è stata rimandata per più di tre anni e una volta disponibile si è dimostrato inferiore alle incredibili attese che aveva

generato. Sembra però che alla **ION Storm**, software house responsabile della realizzazione, siano al lavoro sulla versione per PlayStation. Il gioco vi metterà nei panni di **Hiro**, un samurai incaricato di recuperare una mitica spada, la

Daikatana del titolo, che permette di viaggiare nel tempo. Al momento questa voce non è stata né confermata né smentita dai diretti interessati... Vi daremo presto nuove informazioni.

ACTION BASS

Genere: Pesca
Casa: Take 2 Interactive
Data di uscita: imminente



Il team di sviluppo interno della **Take 2 Interactive** sta ultimando la preparazione di un gioco di pesca che sembra promettere molto, e che

uscirà comunque quando la pesca, quella reale fatta di pesci e schifidi vermi veri, sarà praticata dal maggior numero di persone (d'estate di solito si cimentano in questa attività anche i pescatori dilettanti). Il gioco uscirà in versione economica e avrà una impostazione arcade: scegli



un'esca e (rollati) una canna, e quindi cerca di avere successo in una delle due modalità previste. Pitone aspetta con ansia l'uscita del gioco, io non aspetto con ansia nemmeno il ritorno di mio padre che proprio in questi giorni è andato a pescare: a me il pesce non piace...

IL VOTO DEGLI AMERICANI!

Genere: Classifica di ogni tempo
Casa: U.S.A.
Data di uscita: 7 Luglio 2000

Gli americani giocatori PSX hanno votato per eleggere il miglior gioco di sempre per la Dea Grigia. E così è stato possibile stilare una classifica con i 20 giochi più votati di sempre.

Ecco i risultati:

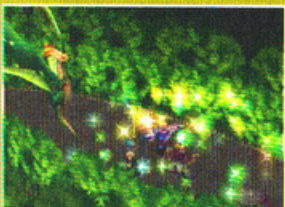
1. Metal Gear Solid
2. Castlevania: Symphony of the night (sono proprio americani...)
3. Gran Turismo 2
4. Tony Hawk's Pro Skater
5. Resident Evil 2
6. Vagrant Story
7. Final Fantasy VIII
8. Ape Escape

9. Street Fighter Alpha 3
 10. Ridge Racer Type 4
 11. Tekken 3
 12. Driver
 13. Wipeout 2097
 14. Silent Hill
 15. Madden NFL 2000 (cheeeeeee?)
 16. Parappa the Rapper
 17. Grandia (OK, smetto di fare questo lavoro...)
 18. Final Fantasy VII
 19. Syphon Filter
 20. Crash Bandicoot 3: Warped
- Ragazzi, voi che ne pensate? E soprattutto, non avete la voglia di dire la vostra? Io sì! Indichiamo una bella classifica pure noi, vi va? Tanto a me che me frega: a raccogliere le lettere e stilare la graduatoria ce pensa Pitone, mica io...

BREATH OF FIRE QUATTRO, OVVERO: CHE TI SEI MANGIATO PER LA QUARTA VOLTA?

Genere: Gioco di ruolo
Casa: Capcom
Data di uscita: 2000 inoltrato

La **Capcom** ha annunciato che è in fase di ultimazione il quarto episodio di un gioco la traduzione letterale del cui titolo è: alito infuocato. Ci permettiamo di consigliare un Maalox a tutti coloro che si identificano nel problema che per la



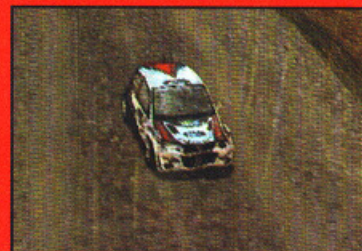
quarta volta affligge il destinatario del titolo del gioco in questione... La storia prevede che la principessa **Elena** (ciao piccola, l'ho sempre detto che sei una principessa...) sparisca durante un viaggio e la sorella **Nina** (diminutivo di Eleonora?) si metta sulle sue tracce per ritrovarla. Un rinnovato sistema di combo e una grafica che unisce il 2D al 3D farà la felicità di coloro i quali preferiscono (ma come fanno...) questa serie a quella di Final Fantasy.



CLASSIFICA DEI PIU' VENDUTI

(dati dal 21 giugno al 10 luglio 2000)

1. Colin McRae Rally 2



2. N-Gen



3. Euro 2000



4. Jedi Power Battle
5. Crash Bandicoot Warped Platinum
6. Rescue Shot
7. A sangue freddo
8. Syphon Filter 2
9. Spyro the Dragon 2 Platinum
10. Need for Speed Porsche Challenge
11. ISS Pro Evolution
12. Medievil 2
13. Resident Evil Survivor
14. Everybody's Golf 2
15. Tarzan

Dati forniti da:
• L'Arcobaleno Videogames, Roma

IL PRINCIPE DI PERSIA RITORNA PER LA TERZA VOLTA!

Genere: Arcade

Casa: Red Orb

Data di uscita: ottobre 2000

Ricordate il platform 2D uscito nove anni fa? Quel gioco è diventato un prodotto dell'ultima generazione: leggi, un arcade 3D. Ma la storia è sempre la stessa: la principessa deve sposare **Rugnor** (figlio del fratello del Sultano) ma ama il **Principe**. Vien rapita, e il Principe finisce nelle segrete del palazzo. Prendete il controllo del Principe per uscire e riconquistare la vostra bella; come al solito, la copula che premierà i nostri sforzi è lasciata alla nostra immaginazione... Il sistema di controllo è stato studiato per permettere azioni veloci; le



animazioni sono belle e le posture che assumono i personaggi sono veramente carismatiche. Il Principe ha nuove armi, tra cui segnaliamo un **arco**, utile per colpire i nemici a distanza. **L'illuminazione** ha un ruolo fondamentale: durante il gioco dovrete fare di tutto per non farvi scoprire, e nascondersi nell'ombra è un ottimo modo per non essere visti: l'elemento stealth piace sempre tanto... Graficamente il gioco presenta degli ambienti dettagliati; gli effetti di luce e di trasparenza si sprecano. I nemici si distinguono in una **trentina** di tipologie, da umani a creature fantasy, che hanno uno stile diverso di combattimento. Soprattutto, all'interno del gioco troverete, in un livello segreto, anche la versione originale del classico **Prince of Persia**... che anche se ha più di nove anni è sempre un giocone!



MUPPET MONSTER ADVENTURE

Genere: Platform 3D

Casa: Midway

Data di uscita: TBA (insomma non me l'hanno detto!)



Midway è al lavoro sul secondo titolo per PSX che ospita i simpatici **Muppet**. Dopo un esordio non esattamente brillantissimo con un racing fumettoso che non ha convinto, i Muppet sono protagonisti di un platform tridimensionale la cui dinamica si ispira molto a quella di Spyro the Dragon. Il 3D appare molto solido e anche



gradevole a guardare grazie ai colori cartoon; il sistema di controllo, però, sembra che necessiti ancora di qualche messa a punto... Sembra proprio un problema che affligge i giochi che hanno i Muppet come protagonisti, newvero? In questa produzione ritroveremo tutti i Muppet più famosi: **Fozzie**, **Gonzo** e **Ms. Piggy**. Di una cosa siamo però sicuri: l'umorismo non mancherà!



ALADIN: NASIRA'S REVENGE

Genere: Platform

Casa: Disney Interactive

Data di uscita: 2000 inoltrato

Gli **Argonaut Software**, dopo il (secondo me meritissimo) successo del loro **Tarzan**, stanno sviluppando un gioco ispirato a un altro personaggio recentemente protagonista di un lungometraggio Disney. Stiamo parlando di **Aladdin**, che comparirà in un platform dalla tridimensionalità

simile a quella di **Crash Bandicoot**. La **Nasira** del titolo è la perfida sorella di **Jafar**, la cui cattiveria ben conoscono quelli che hanno visto il titolo (come



me) e che non l'hanno scordato (come ho fatto io). La varietà del gameplay la farà da padrona, come nel precedente citato **Tarzan**: sarà infatti possibile prendere il controllo della

scimmietta **Abu** e della simpatica e bella **Jasmine** in apposite sezioni del gioco. La grafica, ovviamente, richiama la natura e i colori del cartoon ed è molto gradevole. Il gioco sembra avere le carte in regola per vendere camionate di copie: speriamo che ciò accada per la qualità oggettiva del prodotto e non anche per il testimonial.



WORLD'S SCAREST POLICE CHASES

Genere: Racing cafonissimo

Casa: Fox Interactive

Data di uscita: inizio 2001

Uno sconosciuto gruppo di sviluppatori, i **Teeny Weeny Games**, sta sviluppando un gioco che, lo vedete dalle immagini, richiama molto lo splendido *Driver* della GT Interactive. Solo, qui prendiamo le parti di un poliziotto... bleah! Che schifo! Avete ragione ad arricciare il naso! Ma come si fa ad appassionarsi nell'interpretare una figura simile? E che caccchio, almeno quando giochiamo fateci evadere! Comunque, superato lo shock di dover prendere



le parti di un paladino della giustizia, il gioco potrebbe divertirci: si tratta, come ormai anche i più acefali di voi avranno capito, di un **racing** ambientato in città. Niente percorsi

rigidi, quindi, ma libertà di azione. Ci sono oltre **50 missioni** e tante modalità di gioco, tra le quali anche un sugoso **multiplayer** per due utenti umani. Proprio le modalità per il gioco in doppio sembrano intriganti: c'è un **deathmatch**, una modalità **Race** (che in mezzo alla città si annuncia divertentissima!), un **Chase** (guardia e ladri; io faccio il ladro, però), un **Blathlon** (gara a base di check-point) e una modalità **cop-cooperative** (in cui, in due, si deve difendere la città dal crimine). Insomma, non sembra così male. Molto certo dipenderà dal modello di guida, che potrà regalare tanto divertimento quanto più si avvicinerà a quello del meraviglioso, già citato *Driver*. E possiamo anche sognare, se pensiamo poi che la casa che pubblicherà questi giochi è la **Fox**, la stessa che sta dietro ai due *Die Hard* e che, con le fasi 'su strada', ha dimostrato di sapere come si fanno i racing cittadini.



STOP PRESS - STOP PRESS

- La **Titus** farà uscire a settembre un singolare rompicapo dal nome **Incredible Crisis**, un gioco infarcito di umorismo demenziale sul quale non sappiamo molto; ma sembra così strano e divertente che quando sapremo di più ne ripareremo. Voi intanto non scordatevi il titolo!

- Gli **Interactive Studios** sono al lavoro su **Titan A.E.**, un gioco di azione ambientato in un cupo futuro. In uscita a Natale.

- E sempre a Natale uscirà il nuovo **Cool Boarders**; alla sua uscita nonmiricordoilnumero sarà per fortuna chiamato **Cool Boarders 2001**: ha perso il conto pure la Sony... A opera dei **989 Studios**, 10 professionisti, 20 piste e 300 mosse motioncapture sui campioni che faranno da testimonial. C'è tempo per riparlare...

- E sempre **989 Studios**, sempre per conto di **Sony**, sviluppano un nuovo basket: **NBA Shootout**. Il 'solito' motion capture è stato fatto su cinque cestisti, e questo dovrebbe garantire una certa varietà; moltissime le azioni disponibili (oltre **400**!) per un gioco che promette molto.

- Anche gli U.S.A. avranno la loro versione di **ISS Pro Evolution**. Avrà la licenza ufficiale della MLS (ovvero Major League Soccer, l'equivalente della nostra FIGC) e tutte e **dodici** (wow!) le squadre che vi militano! Con tutti i giocatori!! Ve l'immaginate che ficata? Ma non potevano lasciare le compagini europee, ché i veri assi, quelli che fanno il calcio che conta, li abbiamo noi qui nel vecchio continente? Mah, misteri del marketing...

- Il nuovo capitolo di **Final Fantasy**, già uscito in Giappone, ha polverizzato qualsiasi dato di vendita precedente (che comunque apparteneva al *Final Fantasy* precedente, il capitolo numero otto). Sul prossimo numero parleremo diffusamente di questo nuovo capolavoro!

DUCATI

Genere: Racing

Casa: Acclaim

Data di uscita: inverno

Er Duca (come amorevolmente chiamiamo a Roma tutte le moto prodotte dalla Ducati) è certamente una moto di prestigio: indipendentemente dal modello,

ha una linea aggressiva e 'cattiva' che affascina subito. Gli ATD (acronimo per un simpatico "Attention To Detail"), quelli che stanno dietro al primo

Rollcage, stanno lavorando a un simulatore che sfrutta questa licenza di prestigio, sviluppando un **racing** dalla forte impronta simulativa. Come nei giochi che sfruttano una licenza esclusiva, anche in questo **Ducati** sarà possibile

pilotare solo moto della celebre casa emiliana; ma lo spettro di scelta è amplissimo e presenta tutti i modelli più prestigiosi. Wow! I tracciati previsti sono **dodici** e non mancherà la possibilità di affrontarli con un altro utente umano.



Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3.29 AM

Solo un insano di mente scriverebbe a quest'ora. D'altra parte, solo un insano di mente scriverebbe una rubrica che si chiama **Le Pitonate** e con uno sfondo tamarro come quello che vedete su queste pagine... Considerazioni filosofiche a parte, voglio rubare queste poche righe per esprimere, una volta tanto, qualcosa di veramente personale; per una volta, voglio prendermi uno spazio totalmente avulso dal contesto PlayStation. Ma solo per poco.

Pochi minuti fa, un rinomato locale di Milano, un compleanno: festa, musica, drink a fiumi, femmine poppute e lascive...

Il compleanno di una persona importante, di un amico. Il party volgeva al termine, almeno per i clienti normali. Quelli abituali sanno che quello è il momento in cui inizia la festa VERA. Io, Mastro di Cerimonia di innumerevoli compleanni, di indicibili

celebrazioni, di inenarrabili nefandezze che si protraggono fino all'alba, lascio il campo. "Ma... come... perché... dove vai?"

La festa inizia ora!"

La risposta è una, univoca, senza aspettativa di repliche: "A scrivere". Inutile

dire che la risata collettiva ha coperto il rumore delle gru che lì vicino stavano sistemando le rotaie del tram. Nessuno credeva che a quell'ora potessi andare

produrre qualcosa che non fossero rifiuti fisiologici.

Invece, è stato proprio così, ragazzi: ora sono qui, portatili alla mano, mouse nell'altra e tonnellate di lettere a cui rispondere. La consapevolezza di quello che mi aspettava non mi ha fermato nel celebrare degnamente l'evento. Reddy, Oscar, Rollo, Max, Claudio, Niño, Dave... come promesso, eccomi qui ed eccoVI qui, simboleggiati da un logo. Ma soprattutto: tanti auguri, Vittorio.

PS: Per questo mi dovete ALMENO un giro a testa!



LE VOSTRE MAIL, PARTE SECONDA (COME PROMESSO)

Manuel ci scrive da Genova e vorrebbe sapere di questo incontro, che ha del massonico, tra Hideo Kojima (Mr. Metal Gear Solid) e i fratelli Wachowski, i Signori Matrix. Non so quale delle due ipotesi che tu proponi sia più fondata, cioè se i

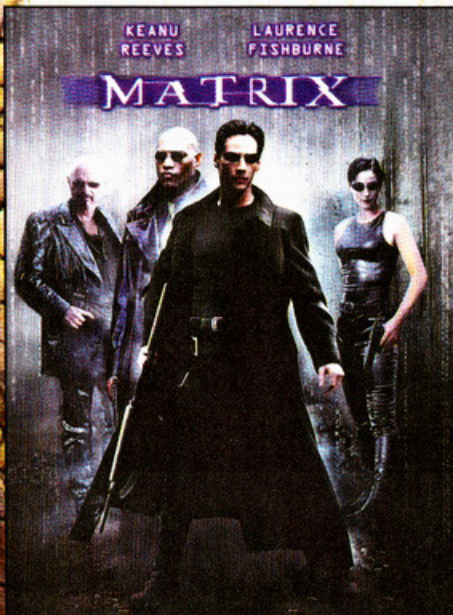
tratta. Il 95 per Fear Effect che Alfredino 'a mamma' Delmonaco ha assegnato è stato frutto di una mia dritta ("Alf, ti faccio fare questo titolo, ma tieni presente che vale più di 90, per quello che ho potuto giocarci") e del suo test, durato per la verità fin troppo (diceva che voleva finirlo prima di consegnare la recensione!). Il fatto che la frase di

commento ad Ace Combat 3 muoia lì è perché era il suo destino: niente dura per sempre, e se la frase non continua è perché era volere del Fato che morisse. Se vuoi potremmo continuare a parlare della caducità delle cose terrene, ma non mi sembra il luogo adatto... Il gouraud shading di cui parlava Prospero nella recensione di Shao Lin è un algoritmo che permette di arrotondare le superfici poligonali alle quali viene applicata una texture. Questo dà un senso di morbidezza (meglio di Cocolino) alle superfici che devono risultare curve, come per esempio quelle degli arti umani. L'esempio più lampante è quello dei personaggi di Final Fantasy VII, tutti trattati con questo particolare sistema. Ciao. Un mondo di scuse a Graziano Iovine che se l'è presa perché non ho capito qual era il nome e quale il cognome. Dire che è

angosciante sentirsi chiedere una cosa del genere, mi sembra però un tantino esagerato, no? Comunque, abbiamo rettificato e il mondo giornalistico non avrà più dubbi su come chiamarti: tu sarai Sogliola. Perché? Perché no?! (citazione dotta). Finito 2000 di certo non rappresenta il calcio; ISS è meglio, sì, d'accordo, OK, lo sanno

tutti, lo sanno anche i muri, lo sa persino mia madre, MA ORA BASTA! Cosa vogliamo fare, crocifiggere FIFA? Dobbiamo fare un monumento a ISS? BAAASTAAAA! Che poi, per rappresentare al meglio il calcio, mi sa che è meglio che ti trovi qualche amico e lo vai a giocare su un campo di calcetto a cinque! Ecco, quel genere di calcio è già un po' più maschio di quello 'normale'. Lo so perché ho ricevuto due premi (uno come Miglior Difensore e uno come Giocatore più Falloso) nel nostro campionato 1997/1998. Per il mio gioco, mi ispiro in particolare a Fernando Couto, Paul Ince e Taribo West. Non so se rendo... Silvano Biglieri da Libero (IT) riceve il premio per la lettera più stringata della stagione: solo i complimenti per la guida di Final Fantasy VIII. Beh, grazie! Dall'indirizzo di Elisa Matassa (TIN) arriva una lettera di un lettore che dovremmo conoscere: se non ti firmi, come pretendi che mi ricordi chi %&€ sei?! Comunque, sono contento che tu abbia speso tre mesi per giocare e finire Final Fantasy (hai scritto VII; non è che volevi dire VIII?). Certo, avresti potuto usare quel tempo per correre dietro alle ragazze (se sei una ragazza, inverti le cose; se invece va bene così, chiamaci che guardiamo). Tra Chrono Cross e Legend of the Dragon, ti consiglio quest'ultimo che arriverà da noi. Non so quando, ma arriverà. Non penso che vedrai Omikron su PSX; la EIDOS fa già tante porcate DIRETTAMENTE su PSX che certe perle è meglio lasciarle splendere nella

conchiglia di appartenenza! Quando parli di Paradie Eve 2, penso tu ti riferisca a Parasite Eve 2; sì, lo vedrai PAL tra non molto. Se ciò può farti piacere. Ma ricorda che di Resident Evil ce n'è uno solo. Scegli tu quale. Capisci la sottile ironia? Le cheat di Duke Nukem per tuo fratello le trovi nella sezione Cheat di Game Arena (www.gamearena.it). Se non ci sono quando leggi, continua a cliccare, che presto ci saranno. E se non le troverai, vuol dire che non esistono. E se non esistono... Beh, che fare?



fratelli vogliano fare un film su Metal Gear Solid o Kojima voglia fare un gioco su Matrix. Tieni conto che le notizie, in questo campo, si muovono alla velocità della Rete e da un giorno all'altro le notizie vengono divulgate e smentite. Preferisco dirti qualcosa quando sapremo con sicurezza di che cosa si



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

Francesco Menza da Hotmail (COM) ha qualche problema ad andare avanti in GT2 e vorrebbe dei trucchi. Caro Francesco, non sono mai stato così contento di poter dire che NON ESISTONO! Questo perché GT2 trae linfa vitale dal suo sistema di progressione, che le cheat inevitabilmente ucciderebbero.

Il risultato sarebbe un gioco che nessuno più vorrebbe; il bello sta nel superare le prove delle patenti e nel battere gli avversari nelle gare, giusto? Ora: abbiamo sgranato diversi rosari tutti quanti per cercare di prendere quelle dannate patenti, giusto? E più di una volta siamo stati sul punto di dire: "Se solo avessi una cheat...". Ecco, superare senza trucchi quei momenti è quello che fa grande un gioco come GT: la soddisfazione è massima. Se ci fossero delle cheat, non avremmo neanche quello. Che razza di gioco diventerebbe? Meglio che ci provi con tutte le tue forze! Ah, per essere corretti: non considero i codici Game Shark come delle cheat, quindi i sapientoni si risparmino le lettere tipo: "Non capisci un ES%&@#!".

I trucchi per GT ci sono! E di seguito una sfilza improponibile di numeri che altro non sono che codici Game Shark o Explorer. Sapete cosa dovete farci con quei numeri, vero? Giocateveli al Lotto. Grazie ad **Alberto '85** per i complimenti. Sì, la nostra guida di Resident Evil 3: Nemesis è già in edicola; capisco il tuo interesse per un concorso tipo "Il Sosia di Solid Snake e Altre Amenità", ma finché nessuno si deciderà a mandarci una foto del genere, non posso dare vita a nessuna iniziativa.

Il perché mi chiamano Pitone è ancora un super-segreto, ma potrei decidere di rivelarlo nel prossimo numero di Cuio e Frusta. Il Forum di Game Arena non parte per problemi tecnici, ma stiamo attivando le soluzioni del caso. Sappi che tra poco diventeremo così grandi da oscurare la luna! Non temere. **Jacopo Miggiano da Brindisi** vuole sapere perché in ISS Pro Evolution non ci sono le squadre under 21 come in quello giapponese. Semplice: come ho ripetuto mille volte, i giapponesi sono dei pervertiti! **Marco Benanchi**

da **Civitavecchia** ha visto la luce! Grazie ai consigli di Villa Bojungles, si è convertito: ha appeso gli sci al chiodo (sfasciandoli tutti) e ha intrapreso la difficile via dello snowboard. BRAVO! Ora si che cominci a essere un ometto! Su che tavola comperare, ci sono diverse correnti di pensiero. Ti piace saltare? Le Santa Cruz saltano da sole. Preferisci andare in fresca? Una Burton è l'ideale. Vuoi pennellare le curve? Una tavola da carving sarebbe ottima, ma dovresti usare degli scarponi rigidi e la cosa non è molto bella... Sai, gli snowboarder veri

usano solo scarponi morbidi. Io ho una Nidecker Freeride 161 (quella con cui ho iniziato) e una Burton Rippey 156 con la quale mi trovo benissimo.

Una monoscocca tipo le Assassin potrebbe andarti bene, anche se le Salomon sono quasi il top, anche se piuttosto 'tecniche'. Fai così: se vuoi rimanere sul sicuro, scegli Burton e



buona neve! Per premiare i tuoi sforzi, ecco il tuo scatto immortalato sulle pagine di Planet. Ma perché non ce ne mandi una mentre sei in aria?

Riporto fedelmente la prima delle domande di **Stefano**: i giochi PAL, USA... della PlayStation 1/2 funzionano sulla PlayStation 2?

Come devo interpretare questa domanda? Cosa significa? Sappi che i giochi della PlayStation originali funzioneranno anche sulla PS2; su Game Arena troverai una lista di giochi incompatibili, ma si tratta di oscuri titoli NTSC giapponesi che nessuno ha e che nessuno vuole. Spero di averti risposto. A mio avviso non ti conviene comperare la PS2 giapponese

ora per diversi motivi. Intanto, non capisci il giapponese (o lo conosci?) e ti perderesti buona parte del significato dei giochi. Poi, il prezzo è piuttosto alto; e infine la PS2 europea avrà diverse feature in più rispetto a quella giapponese, come lo slot per l'hard disk da 3.5" e la scheda di rete per i link (sia con le altre PS2 che per il collegamento in Internet).

Ancora non è uscita la PS2 e già si parla di modifiche?! Ragazzi! Ma siete proprio italiani, eh?! Comunque, non so nulla di nessuna modifica. Punto. La PS2 funzionerà perfettamente sul tuo Mivar da 14", ma per lo sfarzo grafico che ti offrirà, ti

consiglio di mettere da parte un po' di soldi per comperarti un televisore più grande che le renda giustizia. Soddisfatto? **Marco di Maro da Caserta** (scusa se in passato ho scritto CS, errore mio) vorrebbe sapere qualcosa delle guide di Star Wars e Tomb Raider IV; ora dovresti già averle trovate, comunque, visto che le abbiamo pubblicate quasi un anno fa, non dovresti far fatica a reperirle. Per la cronaca: quella di Star Wars l'ho scritta io. **Alex** ha ventotto anni ed è un nostro accanito lettore; fin qui va bene. Poi dice che sta giocando da quattro mesi a Shadowman (quarantadue ore di gioco!), e qui va un po' meno bene. Ma è un gioco orrendo! Come fai? Ma passiamo sopra anche a questo. Poi dici che hai grossi problemi a battere il mostro finale, e qui ci posso credere. Ma quando dici che hai una Action Replay 3.1 giapponese, mi scadi di bbrutto (due B)! Mi piacerebbe poterti dire che non puoi battere il mostro perché hai usato una Action Replay e il gioco ha un codice che riconosce chi

bara e gli impedisce di finire il gioco, ma sarebbe falso. È molto più probabile che, visto che la Action Replay è giapponese, non può funzionare su un gioco PAL.

Non so se è vero, ma mi piace pensarlo. **Andrea 'APM' Prunai** scrive da **Torino** (non è che conosci il giovane Ariele 'Anakin' Canuto?) e cerca tra la redazione sostenitori della sua fede calcistica, cioè tifosi del Torino. Beh, una volta, anni fa, c'era un mitico personaggio chiamato Daniele 'Paccone' Falzone che purtroppo se n'è andato, portando via con sé l'unica traccia granata che la redazione abbia mai visto. Se può farti piacere, sono simpaticante anch'io del Toro (tutto è meglio della Juventus). Sarai invece rattristato nel sapere che **Alfredo 'a mamma' Delmonaco** è un gobbaccio maledetto. Ma si sa, le disgrazie non vengono mai da sole. Non sembra neanche impaurito da **Mauro Bonomi**, come tu speri che siano gli juventini... Non temere: quando uscirà la PS2 continueremo a trattare la PlayStation con l'onore che merita; ancora non sappiamo cosa succederà quando dovremo trattare la PS2 in modo massiccio, ma non ti deluderemo. Torna alla carica **Burro**, il parente di Gian Burrasca. Sono terrorizzato dal colpo segreto che la tua peperonata potrebbe causare, quindi non ti contraddico. Sì, sono lo stesso **Alessandro 'Pitone' Seccafieno** che scrive su K PC GAMES; a dir la verità, ho iniziato proprio da lì, recensendo simulatori di volo, una mia vecchia passione. E ci gioco anche col computer, soprattutto con gli sparattutto in soggettiva e gli strategici in tempo reale, due tipologie di giochi che marciano profondamente il confine tra quello che può fare un PC e quello che non può fare una PlayStation. Con tutto il rispetto. Sei scocciato

dall'americanizzazione di tutto quanto? Non ci badare; se un giornale recita lo strillo "il più venduto in America" ovviamente a te non dovrebbe interessare, ma





è sempre un dato indicativo. Se sai che in America vanno le cose che ti piacciono, sai che quello di cui parlano sarà di tuo gradimento. È un'informazione, tutto qui. Non ti piace la Pizza Big America? Beh, anch'io preferisco quella originale italiana, ma sappi che alle quattro del mattino, quando non hai più le uova per fare la più grande carbonara che il mondo ricordi, quando non hai la pancetta per fare la più ricca amatriciana (non ci credo! Word segna 'amatriciana' come errore! Non c'è più religione...) che la storia abbia mai visto, quando stai grattando il fondo della pentola con la caponata che tua madre ha fatto la sera prima, beh, anche una pizza Big America ci può stare.

All'uopo, due proverbi. "La necessità fa virtù"; questo dovrebbe spingerti a scovare qualcosa di alternativo alla pizza Big America. Il secondo è di mio padre: "Una buona fame fece una buona polenta". Questo dovrebbe spingerti ad apprezzarla quando non hai altro in casa. Aspettiamo notizie sul tuo sito e io aspetto il vaglia di trecento lire perché la musica della tua mail è quella di Silent Hill.

Fine. La foto che vedete ci è stata mandata da un anonimo gruppo goliardico che si firma PFC. Lo scatto li ritrae durante una delle loro specialità: l'Anguriata alla Scorreggiona.

Ezio Pinelli da Brescia ci fa i complimenti per l'ottimissima rivista. **Grazissime! ECCEZIONALE!** Per la prima volta nella storia delle Pitonate, la parola al vostro giocatore di ISS Pro preferito: **Alfredino 'nove-a-zero' Delmonaco!** Il motivo è che un lettore chiede spiegazioni su un box della recensione di ISS Pro Evolution, e visto che proprio **Alfredo** l'ha scritto, è lui che risponderà! **Andrea**, questo il suo nome, chiede: "Nella recensione **Alfredo** dice che '...niente vi vieterà di ripetere il campionato con i giocatori acquistati già nella rosa...'. Cosa significa? Per caso significa che se mi piace posso fare il campionato con il Manchester United già con tutti i giocatori che ci sono nella vera squadra? Senza tutti quelli che non esistono (**Kittie**, **Pavia** ecc.)? Se è così, come si fa? **Alfredo** risponde: "No! Significa che niente ti vieterà di

intraprendere un altro campionato con i giocatori che TU hai già comprato durante i tornei precedenti. Mi sembrava chiaro.....". **Soddisfatto Andrea?** Concludiamo con la valanga di domande inviateci da **Alessandro** (gran nome!). Il fatto che tu non veda i giochi NTSC sul tuo nuovo

Seleco 20" è perché quel televisore non supporta quel formato televisivo. Visto che però l'hai appena comperato, può anche essere che tu debba manualmente impostarlo sull'NTSC, anche se di solito è una cosa che i televisori nuovi fanno automaticamente. Tu prova a leggere le istruzioni del televisore e a vedere se quel formato è supportato.

Nel caso non lo fosse, dovrai purtroppo giocare ISS Pro Evolution e tutti gli altri giochi NTSC sull'altro televisore.

Non so se puoi consolarti, ma anch'io in camera mia ho un bel Saba da un sacco di pollici, ma data la sua età non riesco a vedere i giochi NTSC e devo per forza invadere la camera di mia sorella per utilizzare il suo piccolo Mivar.

Anche tu ne avevi uno, no? Beh, probabilmente è stato l'acquisto migliore che hai fatto. Dopo la PlayStation. La tua memory card della Air Labs si è



bloccata su una delle sue otto pagine? Mi spiace, ma io non conosco il modo di sbloccarla. Prova con un esorcista. Questo è il prezzo aggiuntivo che bisogna pagare per non aver comperato una memory card ufficiale. Non che io stia sponsorizzando quelle della Sony, ma ho avuto anch'io numerose memory card e le uniche che non mi hanno mai lasciato in anni di glorioso lavoro, sono proprio quelle Sony. E la mia 'Uribila', una gigantesca: memory card a forma di palla da baseball della MC Sports. Lascia stare il Dex Drive: per certe cose, il PC è meno affidabile di una memory card! Ma se proprio vuoi un nome, il Dex Drive della Mad Catz è quello che uso io; non mi ha mai dato problemi, ma lo uso veramente poco. Non sappiamo ancora quanto verrà a costare la PS2, ma presupponiamo sulle settecento/settecentocinquanta mila lire. Dovrebbe essere di meno, ma con il dollaro che fa quello che vuole, è difficile da dire.



Il lettore DVD è lo stesso che la Sony utilizza per i suoi lettori standard, quindi devo dedurre che è 'buono'. Le limitazioni saranno nelle opzioni, che poi sono quelle cose che rendono costoso un normale lettore DVD. Magari non potrai scegliere tutti quei cambi di angolatura e scegliere tutte le lingue che un normale DVD offre (ma sto solo facendo delle ipotesi, sia chiaro). Sta di

fatto che con la PS2 compri due 'cose' al prezzo di una. Mi sembra già conveniente; se pensi che poi una di queste due 'cose' è una PS2... Le 'limitazioni' di lettura territoriale (PAL, NTSC) saranno ovviamente presenti anche sulla PS2, ma sarà più ricca di optional, come ho avuto occasione di dire a qualcuno poco fa. Per le domande su ISS Pro, un'altra presenza illustre: nuovamente un redattore partecipa attivamente a questo spazio. Signore e Signori, ecco a voi **Lucio Prosperi!** "Non esiste nessuna cheat che permette di sbloccare le squadre originali della Master League.

Per poter giocare con la Juventus in amichevole l'unico metodo è quello di vincere più partite possibili nella suddetta Master League, e utilizzare i soldi guadagnati per ricomparsi i vari giocatori. A questo punto, salvando il campionato in corso sulla memory, potrai caricare la squadra e utilizzarla per le amichevoli...

Vedrai infatti comparire l'icona corrispondente nel menu di scelta delle formazioni, nella zona in basso a destra. Purtroppo non è possibile editare i nomi dei giocatori non inclusi nelle varie Nazionali... ho cercato in tutti i modi ma non ci sono riuscito!

Per quel che riguarda l'Extra Cup, in teoria vincendo tutte le competizioni dovrebbe rendersi disponibile (uso il condizionale perché io l'ho disputata vincendole tutte, ma nella versione giapponese?).

Ecco l'augusto parere di 'uno che ne sa'.



DILUNGHIAMOCI OLTRE(UN)MO(N)DO



Caro amico Pitone, devo farti i complimenti per la tua simpatia e per la tua professionalità, anche se non capisco alcune rubriche della rivista, seppur eccezionale: proprio la tua, la posta. E' senza dubbio originale il modo in cui rispondi ai tuoi lettori, ma mi sembra che a volte tu non vada incontro alle loro richieste. Mi spiego meglio: la scelta di non pubblicare le loro lettere e soprattutto quella di rispondergli in modo a mio giudizio affrettato, non ripaga in egual modo il loro sforzo di averti scritto. Mi riferisco anche a un lettore che ti chiedeva come sconfiggere Artemisia in FVIII. Voleva solo un indizio e tu cosa gli hai risposto? "Uccidila e basta!" Ma che cavolo di risposta sarebbe? Chiudo la parentesi riguardante la posta e ne apro un'altra altrettanto importante: gli incredibili errori che trovo nelle pagine di **Playstation Planet**! For example, nel numero di luglio 2000 a pag. 7 c'è la consueta classifica dei giochi più venduti del mese: tutto interessante. Al n.1 c'è quel capolavoro di Syphon Filter 2 (qui sono d'accordo con te nel definirlo un capolavoro), al secondo quel Bidone di Euro 2000, ma al n.11 c'è Rolando V-Football. Ma va! Rolando! Il nuovo campione del football brasiliano! Mamma mia: ROLANDO al posto di RONALDO! Va beh, penso siano cose che capitano... Poi volevo dire altre cose, soprattutto sulla poca professionalità di alcune riviste che hanno detto che Vagrant Story è poco LONGEVO! Ma che sono, matti?! Io dubito che giocandoci la prima volta, qualcuno sia riuscito a finirlo in meno di quindici ore, per non parlare poi di tutte le camere nascoste che si possono visitare rigiocandoci la seconda volta! Ecco, mi fanno arrabbiare queste cose, non è possibile recensire un gioco (meno male che voi non l'avete ancora fatto), senza neppure finirlo, basandosi sui pensieri dei giocatori giapponesi che sono abituati dai giochi Square a quaranta e passa ore. E' assurdo! Caro pitone, ti consiglio un gioco che ti può piacere: il gioco è A SANGUE FREDDO. Provalo, potresti scoprire piacevoli sorprese. Battute a parte, spero che mi pubblichi, assieme all'indirizzo e-mail che trovi qui sotto; se non sarà così spero in una tua risposta personale. Ti saluto, rettile pregiato! Ciao! Stefano Campagnolo stefymilan@libero.it Attento perché posso sfoderare la mia potenza di super saijan!

Gentilissimo Stefano, innanzitutto grazie per i complimenti: sono meritatissimi! Come vedi sei stato uno dei pochi (fino a oggi) ad avere una lettera pubblicata integralmente. Il fatto è che fino a oggi non avevo abbastanza spazio, come ho detto più volte in passato. Non appena ne ho la possibilità, però, cerco di pubblicare integralmente le vostre lettere. La tua, per esempio. A me sembra di ripagare adeguatamente gli sforzi che fate nello scrivermi. Come ho già avuto occasione di dire, non ho mai lasciato indietro una lettera; al massimo le ho ritardate, spostate da un numero

all'altro, ma ho sempre e comunque dato retta a tutti. E non è poco, visto che io sono solo e voi siete tanti. Per quanto riguarda quei piccoli scherzetti come quello di Artemisia in Final Fantasy VIII... Se mi conosci sai bene che, se c'è un gioco che detesto, è proprio Final Fantasy (il numero mettico tu, è uguale). E di certo non so chi diavolo sia Artemisia; a pensarci bene, quando ero in prima liceo, c'era una certa Artemisia in quinta. Bella patatina! Reminiscenze onanistiche a parte, cosa pensi che avrei dovuto rispondergli? A volte mi arrivano messaggi via fax inviati col cellulare (più numerosi di quanto pensi) piuttosto ermetici. Cose del tipo: "DISPERATO! CHEAT ISS, FVIII, RET, 2, 3! AIUTO! PS: COME SCONFIGGO IL DRAGO DI KOMODO NELL'ANDRONE PRINCIPALE DEL PALAZZO DI CRISTALLO DEI SETE REGNI D'OLTREMARE?" Ragazzi, non siete semplici da gestire! Stefano, non te la prendere se gioco e scherzo un po' con voi; dopotutto sono io il primo a mettermi alla berlina con una rubrica come questa! Ma cambiamo argomento e parliamo di quelli che in gergo si chiamano refusi, cioè gli errori di battitura o di stampa che causano veri e propri casi nazionali come quello di Ronaldo-Rolando. Già, un giornale come **Playstation Planet** non può mica permettersi errori del genere! Sai cosa facciamo? Ora troviamo il responsabile di questo disastro letterario e lo licenziamo in tronco! Lo facciamo finire in mezzo a una strada!

Per quanto riguarda Vagrant Story, vedetela con Pettini; io non ne voglio sapere niente e me ne tengo fuori. L'ho provato, è carino, ma niente più; quando c'è da simulare un combattimento e bisogna fare a tumi per darsi mazzate, divento subito nervoso! Non ti aspettare comunque che tutti i giochi che leggi siano scritti da qualcuno che li ha finiti; sfatiamo questo mito, se ancora ce l'hai. Fai un calcolo di quanto tempo di gioco TOTALE, non effettivo, ci vuole per finire un gioco che non conosci e di cui non hai le istruzioni. Moltiplicalo per il numero dei giochi che pubblichiamo in un numero. Dividilo per quattro (che è il numero dei redattori di Planet) e scoprirai che sono più le ore di gioco che quelle del mese! Non è possibile (almeno non sempre) finire un gioco e poi recensirlo.

Così sono buoni tutti. L'abilità del redattore sta nel capire subito se il gioco vale oppure no. Più è profondo, più tempo ci vuole per capirlo. Per chiudere, vorrei farti notare come sia stato proprio io a fare la preview di A SANGUE FREDDO (giugno 2000). Il fatto che tu non trovi la recensione sulle pagine di Planet, dovrebbe suggerirti qualcosa...

PS

Per la cronaca, per Rolando è giusto perché tu lo sappia: nella tua lettera c'erano trentun refusi tra cui 'I' che non dovevano esserci, inutili inglesismi, virgole e punti a sproposito. E sulla testata c'è scritto PLANET e poi PLAYSTATION. Salutami a Ronaldo!

TUTTA LA VERITÀ SULLA PS2



Caro Pitone, innanzitutto ti faccio i miei più grandi complimenti per tutte le tue rubriche che hai in PLANET PLAYSTATION, poi ti volevo fare un paio di domande: 1) l'anno scorso verso la fine di maggio è uscito WINNING ELEVEN 4, quindi io mi aspettavo per lo stesso periodo di quest'anno il sequel della versione JAP di ISS PRO! Ma le mie speranze sono tuttora infondate. Ti volevo chiedere se è prevista una futura uscita di un eventuale WINNING ELEVEN 5; inoltre ho sentito dire che il suddetto gioco sarebbe eventualmente solo per PSX2. Le voci sono fondate o posso sperare di vedere il miglior gioco di calcio (in versione JAP) anche sulla mia "ormai superata" PSX? 2) la seconda domanda è più un chiarimento che non una domanda vera e propria: ho un dubbio: i giochi della PSX andranno anche sulla PS2? Se sì, con quali differenze? I giochi per la PS2 andranno sulla PSX? E soprattutto, quando prenderà piede la PS2, verranno ancora fatti i giochi per la PSX o sarò costretto per forza a sbarazzarmene e spendere un mucchio di soldi per comprare la PS2? Ti ringrazio anzitempo per le risposte che spero verranno pubblicate sul numero di PLANET PLAYSTATION di Agosto 2000 o perlomeno al mio indirizzo internet: matteo.pioppa@libero.it Grazie, Matteo di CESENA(FO).

Matteo forse è un po' distratto, visto che abbiamo più volte spiegato cosa succederà con l'avvento della PS2, ma lo ripeterò per il bene comune. Prima di tutto spieghiamo cosa succederà con Winning Eleven 5 e per questo devo rifarmi nuovamente all'infinita sapienza di quel crotalo d'un arrampicatore sociale che è il nostro esperto di Winning Eleven: Lucio Prosperi.

Oddio, a vedere i risultati di quel famoso torneo inter-redazionale, non so cosa possa sapere più di me sul mondo del calcio giocato su PSX, ma tant'è...

Ecco Lucio per la seconda volta nello stesso numero delle Pitonate!

"La Konami sta realizzando un gioco di calcio per PS2 che si chiama Jikkyou World Soccer 2000 e che includerà tutte le squadre del campionato giapponese. Di questo titolo verrà prodotta anche la versione per PSX che, con tutta probabilità sarà molto simile a Winning Eleven 4, con la presenza delle succitate squadre della J League."

Stringato come al solito. Bene, GRAZIE TANTE PER L'AIUTO, EH? Ma torniamo a noi e agli intricati rapporti tra PSX e PS2 che tanto vi preoccupano. Vediamo se così è chiaro:

I GIOCHI PLAYSTATION GIRERANNO ANCHE SU PS2

Ci siamo capiti? Ci sono però dei giochi che non funzioneranno: eccoli.

Not Treasure Hunter
Gradius Deluxe Pack
Idol Promotion Suzuki Yumie
East Asia Plan Shooting Battle 1
Oumiya Treasure Tension
Vap Best Thanks 1800 Oumiya Treasure Tension
Wing Commander III
Gallop Racer
Music School Kana Deru 2
Monster Farm
Monster Farm PlayStation The Best
Dragon Beat
Susume Pirate
Artdink Best Choice Susume Pirate
Fishing Road
Virtual Pro Wrestling V
Virtual Pro Wrestling VI
Virtual Pachislo EX
Konya Mo Senryou 2000
Densha Daisuki
Formula One 99
Namco Museum Encore
Namco Museum Encore (Limited Edition)
Namco Museum Encore PlayStation The Best
Gallop Blood Master
Dokapon!
Dokapon! PlayStation The Best
Hello Kitty's Cube De Cube
Bokujou Monogatari: Harvest Moon
Dead' Called Pavilions

Come vedete, sono quasi tutti titoli giapponesi; non penso rappresentino un ostacolo da cui farsi sbarrare la strada. La seconda domanda mi sembra quantomeno inopportuna: come pensi che possano girare i giochi PS2 su una macchina dieci volte meno potente? L'ultima domanda è invece più lecita. I giochi per PlayStation continueranno ad essere prodotti e anzi, per dimostrare che l'attenzione intorno a questa piattaforma è tuttora altissima, nel mese di uscita della PS2 saranno sugli scaffali due titoli, oserei dire, grandiosi: Spider-Man e Tony Hawk's Skateboarding 2! Ma il problema non è questo; il problema sei tu. Dimmi: quando uscirà la PS2, con tutta probabilità qualche tuo amico la comprerà, giusto?

O quantomeno ne vedrai a tonnellate esposte nei negozi e gli schermi in vetrina ne proietteranno le immagini giorno e notte, giusto?

Ora dimmi: quanto sarai forte?

Abbastanza da dire: "No, non mi interessa; ho ancora il mio buon vecchio Tomb Raider, il fido Metal Gear Solid, l'ancora ottimo ISS Pro..." Per carità, tutti giochi validissimi (beh, magari non tutti... Tomb Raider no di certo!), ma quanto resisterai? Non so se hai presente di cosa è capace quell'infernale aggeggio nero! Poi direi che 'sbarazzarsene' è un termine un po' forte...

Perché dovresti farlo?

Puoi tenerla come console portatile, da mettere in borsa e da portare al mare, in montagna...

Attento però a non avere qualche donna attorno: non c'è niente di peggio

RETROGAMING: SGUARDO AL ?

Con il nome di retrogaming intendiamo il riscoprire vecchie glorie del passato; accade spesso che le software house ripropongano giochi 'antichi' ai videoplayers, una cosa che succede anche nel mondo PC. Il retrogaming è la moda del momento!

COME LE TORTE DI NONNA PAPERÀ

giochi 'di una volta' hanno molte caratteristiche comuni! La poca memoria delle macchine da gioco di quindici o diciotto anni fa, infatti, non consentivano un gameplay tanto vario e quindi la longevità si basava sul livello di difficoltà, che cresceva con il procedere del tempo e dei livelli. La sfida a lungo termine, poi, si basava su un elemento ormai dimenticato dai più: il punteggio. E inoltre assumevano un ruolo centrale le vite, nel senso che uno degli obiettivi del giocatore era quello di gestire le risorse a disposizione. Il gameplay era semplice e immediato, di natura esclusivamente e sempre arcade, indipendentemente dal genere. I giochi di guida o di sport, per esempio, non avevano alcuna velleità simulativa perché la potenza di calcolo delle macchine di un tempo non permettevano lo sviluppo di avanzati motori di gioco in grado di replicare le leggi reali della fisica o della meccanica.

BI-BI PRIMA DI TUTTO

L'immediatezza e la semplicità dello schema di gioco rendeva questi prodotti delle vere perle di immediatezza e di giocabilità. Queste caratteristiche sono alla base del successo del retrogaming, che pone prodotti diversi accanto a quelli tipicamente 'dell'ultima generazione', ovvero evoluti a livello di gameplay o di intelligenza di gioco, indipendentemente dal genere (*Syphon Filter* come *Gran Turismo*, *ISS Pro* come *Metal Gear Solid*). I retrogiochi sono semplici, basati su un'idea del tipo "spara ai nemici in movimento" oppure "raggiungi un punto" o "raccolgi tutti i bonus in quest'area"; da lievi e occasionalmente originali variazioni su questo tema nascevano altri giochi ancora. Ovviamente la grafica, spartana fino all'impossibile, non consentiva di caratterizzare l'azione di gioco e quindi era lasciato all'intuito del giocatore (o ad altri elementi) la definizione dell'ambientazione.

21 MODI PER DIRTI "TI AMO"

Ci sono diversi modi di dire retrogioco, ovvia-

mente. Alcune volte la riproposizione del gioco è pedante (come nei *Museum* della Namco e nella modalità *Classic* di *Pacman* o *Centipede*) e indistinguibile dall'originale degli anni che furono; altre volte, il medesimo gameplay è riproposto arricchito da una grafica al passo con i tempi (*Missile Command*, *Space Invaders*, *Pong*), altre volte ancora i personaggi del passato sono al servizio di un gameplay nuovo (la modalità *Adventure* di *Pacman*).

ANCHE SE NON CI ARRAMPICHIAMO PIÙ SULLA SEDIA PER ARRIVARE A VEDER BENE LO SCHERMO DEL CABINATO DA BAR...

Prodotti come quelli appena descritti sono certo perfetti per il periodo estivo: tra un bagno al mare e una passeggiata in bici, resta poco tempo per giocare! E quindi sono benvenuti i giochi di questo tipo, in cui l'impegno intellettuale è minimo e in primo piano ci sono i parametri della semplicità, del divertimento, dell'immediatezza. Un gioco fresco (non di primo pelo: 'fresco' nel senso di 'spensierato'...) è l'ideale



per le calde nottate passate con la PSX: partendo per le vacanze, lasciate pure a casa *Silent Hill* e *Gran Turismo 2* e tuffatevi senza condizionamenti nelle sfide semplici e giovani dei retrogiochi.

MUSEUM

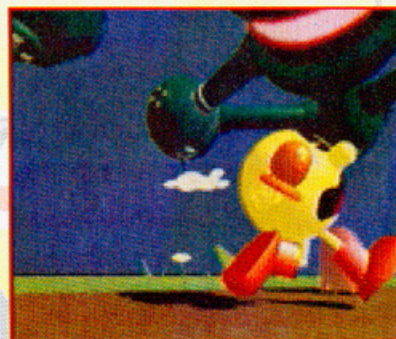
I *Museum* della Namco sono sicuramente le più famose raccolte di videogiochi 'dei tempi che furono'. I cinque volumi che compongono l'intera opera contengono, infatti, molti vecchi giochi che hanno fatto la storia del divertimento elettronico. Da *Pacman* a *Pole Position*, tutti i maggiori successi degli anni Ottanta non mancano in questa superba raccolta.



Prima di illustrare nel dettaglio l'offerta dei cinque CD, dobbiamo specificarne la natura. Le riproduzioni con le quali ci possiamo divertire su PlayStation sono assolutamente ineccepibili, perfette e fedeli agli originali che ci hanno fatto impazzire in sala giochi, e che ci hanno fatto spendere miriadi e miriadi di gettoni. Questi giochi sono dedicati a un pubblico particolare: la grafica semplice e il gameplay ripetitivo, infatti, appartengono a una cultura che è stata superata, nel senso che il progresso tecnologico ha portato nuove dinamiche più complesse ed elaborate.

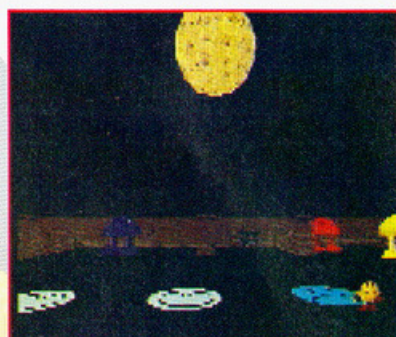
POLIGONO? DE CHE STAI A PARLA?

Gli amanti di *Metal Gear Solid*, di *Gran Turismo* e degli altri prodotti dell'ultimissima generazione non si aspettino né trame elaborate e coinvolgenti né simulazioni accurate e ineccepibili. No: i Namcomuseum-giochi (come tutti i retrogiochi) fanno della semplicità (nell'aspetto, come nella dinamica di gioco) e dell'imme-



DAL FUTURO UNO ASSATO

di Christian Pettini



diatezza la loro caratteristica principale. La fedeltà delle riproduzioni comunque non intacca la modernità delle realizzazioni per quel che riguarda gli aspetti di contorno: oltre a una **riproduzione animata** introduttiva di fattura estremamente pregevole, la presentazione dei giochi è tutt'altro che squallida: accedete ai singoli giochi 'esplorando' un museo virtuale presentato con un'ottima grafica poligonale e inquadrato con la visione **in prima persona**. È il momento di entrare!

MUSEO NUMERO UNO... HAI PAGATO ER BIJETTO???

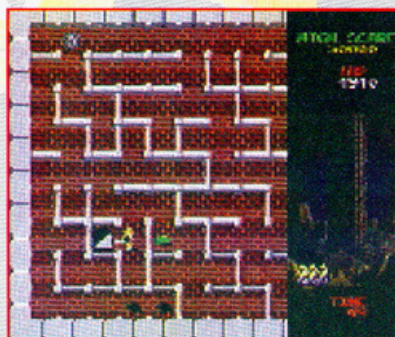
La prima raccolta di giochi classici usciti intorno alla fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta appartiene anch'essa alla preistoria, non solo del videogame in generale ma anche a



quella specifica della PlayStation. La release risale infatti al 1995... Presenti su questa raccolta sono ben sei titoli.

Per rispetto, cominciamo con il papà del videogiochi moderno: **Pacman**. La riproduzione dell'amata figura gialla è fedele nella grafica come nel sonoro. Ovviamente lo è anche la giocabilità, anche se l'utilizzo della croce direzionale del moderno pad della PlayStation ci costringe a una certa opera di abitudine.

Ma l'Arcade Stick della Namco è praticamente nato per questo utilizzo e, sugli scaffali del nostro negozio di videogiochi di fiducia, aspetta solo di essere rubato (d'altronde 'di fiducia' è il negozio e non il cliente...). Proseguiamo con due shooters, **Galaga** e **Bosconian**; soprattutto il primo, con lo scorrimento verticale, i nemici e in generale lo schema di gioco, è un capolavoro. Riscoprendone la perfetta riproduzione, questo tuffo nel passato farà piangere (devono piangere tutti!) chi ha giocato la versione originale. Si prosegue con due racing: **Rally X** e **Poleposition**. Anche la pista Fuji del secondo vi

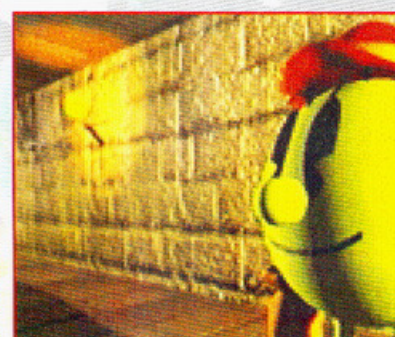


spaccherà di commozione. La raccolta si chiude con l'anonimo **Toy Pip**.

MUSEO NUMERO DUE... NUN TE SCORDA' LA RIDUZIONE STUDENTI!

Nel secondo museo la parte del leone è fatta dagli spara e fuggi: sono infatti due shooters i titoli di maggior richiamo di questa seconda raccolta. Questi sono **Galpus** e **Xevious**; soprattutto il secondo è un vero capolavoro e vale molto di più della versione poligonale presentata qualche tempo fa.

Di Xevious voglio citare il gameplay evoluto e raffinato: infatti vi sono due tipi di fuoco per i bersagli a terra e per quelli in volo. Ma anche la grafica colorata e dettagliata poneva il nostro Xevious su un altro livello. La raccolta prosegue con due platform: **Mappy** (in cui c'è un topo che deve raccogliere oggetti smarriti in diversi livelli) e **Dragon Buster** (ambientato in un





mondo fantastico). Chiudono la raccolta un puzzle game, **Cutie Q**, che unisce una dinamica pinball a quella di Breakout, e **Grobda**, che altro non è che una battaglia tra carri armati.

MUSEO NUMERO TRE... LE DONNE CO'A MINI NUN PAGHERO

Per la varietà, questa raccolta è sicuramente la mia preferita! Apriamo con **Galaxian**, che è uno spara e fuggi molto standard, molto simile a **Space Invaders**, molto accattivante e giocabile. **Pole Position 2** è un buon racing, forse meno giocabile del prequel ma comunque dotato di eccellenti caratteristiche grafiche (quando c'è un incidente i pezzi della vettura distrutta volano da tutte le parti!). **Miss Pacman** è un gioco di labirinto che possiamo immaginare: mangia i puntini, waca-waca e sdraia i fantasmini. **Dig Dug** è uno dei miei preferiti: in uno schermo fisso, scavate gallerie per raggiungere i nemici sotterranei e gonfiarli, non di botte ma con una pompa che li farà scoppiare! **Phozon** è un ripetitivo e poco ispirato arcade, in cui il giocatore deve assemblare composti chimici utilizzando singole particelle che passeggiano per lo schermo. Infine, **Tower of Duraga** è un gioco in stile Gauntlet, con labirinti da esplorare, chiavi da trovare, nemici da combattere e porte da aprire.



MUSEO NUMERO QUATTRO... APERTO PURE A DOMENICA

Pacland è lo stupefacente gioco che apre questa raccolta. Non si tratta di un labirinto: il nostro Pacman-Teseo esce infatti dall'angusta struttura labirintica e trasforma così il gameplay! Si tratta infatti di un arcade a scorrimento: da sinistra a destra procedete per raccogliere pillole e bonus evitando i fantasmi classici (certo che quando siete usciti dal labirinto potevate chiudere la porta e lasciarli là dentro...). **Ishtar** è un arcade ambientato nel mondo fantasy in cui il giocatore, controllando due personaggi contemporaneamente (singolare, suggestivo, ma poco immediato), esplora castelli e dungeon raccogliendo chiavi e combattendo laidi nemici con armi e magie. **Ordyn** è uno shooter giocabile e tecnicamente brillante (per i suoi tempi, ovviamente). **Genpei** è un arcade a scorrimento con un triste samurai che sconta un approccio di gioco un po' particolare. Infine, **Assault** è un gioco in cui si controlla un tank che deve eliminare ondate di nemici sparando e distruggendo.

MUSEO NUMERO CINQUE... E L'ULTIMO CHIUDA A PORTA E SPENGA 'E LUCI

Chiudono la museale raccolta altri giochi ormai



più recenti; in questi la grafica, il sonoro e la giocabilità sono un po' più complessi e, rispetto alla prima raccolta, costituiscono un buon metro di giudizio per valutare il progresso nell'ambito ludico. Il meglio del meglio arriva con **Pacmania**: il buon vecchio Pacman torna in un labirinto rappresentato però con una visuale isometrica che muta un po' l'approccio; anche la possibilità di saltare arricchisce la dinamica.

Dragon Spirit è uno shooter verticale che ricorda molto 1942, ma con un

drago al posto dell'aereo (non ditemi che non l'avete capito...). drago che ha la possibilità di espellere bombe, ciò che lo avvicina un po' a Xevious. In **Metrocross** il personaggio, dotato di skateboard, corre da sinistra a destra saltellando ed evitando ostacoli. Di una grafica efficace e caratterizzante si avvan-

taggia **Baraduke**, in cui un benemerito esplora caverne piene zeppe di mostri; la buona giocabilità fa di questo un valido titolo. Chiude la raccolta un anonimo **Legend of Valkyrie** in cui si combatte contro nemici illustrati con una grafica, questa sì, validamente cartoon.

CONSIDERAZIONI FINALI

Come detto, la giocabilità e la grafica riproducono con eccellente fedeltà tutte le versioni originali dei titoli proposti. Quindi, l'approccio a questa raccolta deve essere consapevole. Il giocatore di oggi, appassionato dei giochi per i quali, in fondo, la Play è nata, non troverà soddisfazione né divertimento. Invece, chi gioca semplice e spensierato (l'utente di **Bust-A-Move**, tanto per intenderci) troverà, oltre a un prodotto di indubitabile valore storico, anche tanto divertimento. Il nostalgico al contrario, soprattutto se dotato di **ArCADE Stick** (prodotto dalla stessa Namco, la quale per altro dovrebbe darmi tanti soldi per la pubblicità che sto facendo a un suo prodotto), dopo aver versato lacrime ritroverà sensazioni dimenticate. Parola di nostalgico.

LE ALTRE RACCOLTE ORIGINALI

Queste pagine ospitano le collections che le altre software house storiche hanno deciso di pubblicare, spinte dal successo ottenuto dalla summenzionata Namco che, con i suoi Museum, ha incassato soldi a pacchi. E così hanno soddisfazione e godimento tutti gli amanti del retro gioco, ma anche gli amanti dei giochi semplici e immediati come per necessità erano i giochi anni Ottanta. Come nel caso dei Musei Namco, le riproduzioni sono ineccepibili, sia a livello grafico che a livello di giocabilità. Ovviamente, parlando di riproduzioni identiche, voglio proprio intendere che tutto è esattamente come l'originale che abbiamo giocato.

UGUALI DI FORMA E DI SOSTANZA

Quindi, oltre altri aspetti formali di grafica e sonoro, oltre al feeling e alla giocabilità assolutamente identici, anche tutti gli schemi di gioco, i livelli, l'intelligenza artificiale, le formazioni dei nemici (negli spara e fuggi), le tattiche... tutto, ma proprio tutto è indistinguibile! Pertanto, ciò che determina il vero acido per chi questi titoli li conosce già è costituito dal fatto che anche gli schemi di gioco adottati all'epoca dai giocatori sono riproponibili tali e quali. E così l'emozione di rivedere, per esempio **Defender**, non si esaurisce alla prima impressione, ma prosegue durante le partite. Così, infatti, chi ha giocato le versioni originali di un boato di anni fa troverà emozione non soltanto nel rivedere né nel semplice rigiocare, ma anche nel ripetere le partite già giocate, con le proprie mosse personali, con gli schemi già studiati, con i movimenti imparati con tanta applicazione.

CHI CI CAPISCE È... VECCHIO!

Ma infatti la vera forza del retrogiocare sta nel capire l'intelligenza - la genialità, direi - che veniva proposta dai giochi. Tornando a **Defender**, quindi, alla luce di quanto ho appena esposto le molte godurie stanno nel vedere, nel giocare, nel confrontarsi con quanto già fatto tanti anni fa quando i riflessi erano migliori... E quindi, tutta l'emozione del nostalgico sta in questo; ma anche chi, per la giovane età, i riflessi ce li ha buoni può trovare un intrigante modo di giocare: infatti rimane sempre attuale la sfida offerta da questi giochi, nei quali la genialità era nel proporre una sfida progressiva, ma soprattutto nell'offrire qualcosa di nuovo pur nella ripetitività costante dell'azione di gioco. Prima di passare al dettaglio delle singole offerte, specifichiamo che purtroppo uno dei titoli recensiti appare in questo speciale per mere ragioni di completezza: la **Midway Collection** volume 2 è infatti

uscita solo in versione a stelle e strisce, e per questo motivo a pubblicarla è la Midway medesima la quale, importata in Europa, pubblica i suoi giochi sotto etichetta Williams.

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS

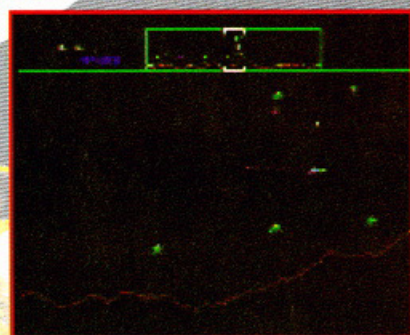
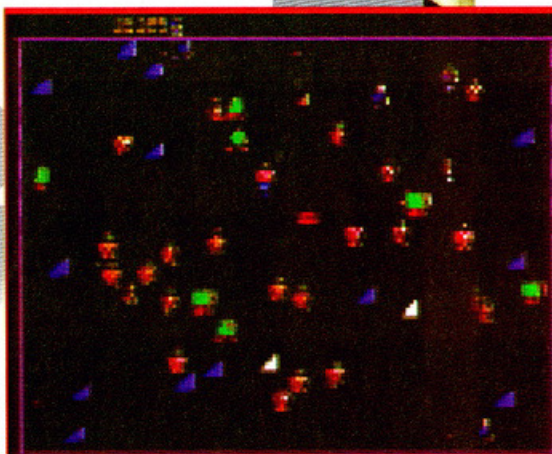
Nel cuore di chi scrive (in realtà il censore indegno sta dettando, a scrivere materialmente è Trizia... DA ORE E ORE...), questa raccolta occupa un posto speciale, ovviamente perché nel grande cuore di christian.it ci sono le versioni decennali

divertimento pari a quello delle altre grandi colonne della preistoria del videogame. **Sinistar** è un arcade graficamente positivo, ma il suo livello di difficoltà è decisamente troppo elevato; ma d'altronde, che il gioco sia ostico lo dice il titolo stesso... **Bubbles** è il penultimo gioco offerto dalla serie; anche qui non siamo ad alti livelli. Una bolla deve ripulire lo schermo, e la velocità dell'azione rende tutto poco interessante. Chiudiamo con il terzo grande blockbuster offerto gentilmente da questa raccolta: **Robotron 2084**. Si tratta di un

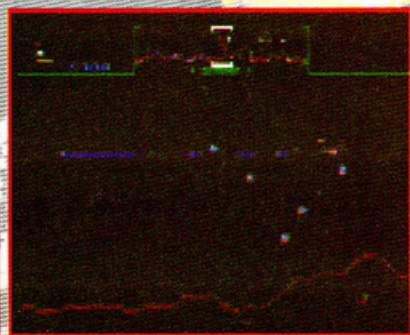
gioco nel quale controllate un robot che, all'interno di un'area, deve eliminare tutti i nemici. Drammaticamente giocabile e divertente, **Robotron 2084** piacerà a tutti per il feeling e per la giocabilità immediata, semplice e decisa.

ARCADE'S GREATEST HITS MIDWAY COLLECTION 2

Come specificato in apertura, il seguito della raccolta Williams (dolorosamente rimasto a divertire quei maledetti obesi degli americani) non è inferiore alla prima. E allora, ecco che abbiamo tanti giochi e tutti grandi classici. Si comincia con **Moon Patrol**, un gioco ambientato sulla luna, nel quale sarete chiamati a saltare per evitare gli ostacoli e a sparare per liberarvi dei nemici. La buona grafica (il gioco è inquadrato lateralmente e scorre da sinistra verso destra) e l'ot-



ormai riproposte all'interno di questo CD veramente speciale. I sei giochi proposti sono presenti nella loro versione originale e il codice è talmente fedele che non mancano neppure i bachi! Il re dei re è **Joust**, nel quale il nostro personaggio combatte svolazzando per l'area di gioco afferrando oggetti; l'originalità sta tutta nell'assenza del classico comando 'fuoco' che dà realmente un'altra dimensione al combattimento. Sia in singolo che in doppio, questo gioco non si batte. Il secondo re è **Defender**, fedelmente seguito dal secondo uscito **Defender 2**. Entrambi i giochi sono spara e fuggi a scorrimento; lo scrolling è orizzontale e perfettamente riprodotta è la possibilità di sparare nelle varie direzioni indipendentemente dal movimento dell'astronave sotto controllo. La grafica davvero spartana cela una giocabilità di prim'ordine e un



timo sonoro chiudono il quadro di questo primo, ottimo gioco. Il secondo gioco che andiamo ad analizzare è **Burger Time**, un gioco di risalita in cui Peter Pepper deve confezionare panini guardandosi da cetrioli, uova e wurstel assassini. Continuiamo con **Spy Hunter**, un driver/shooter in cui controllate una vettura che deve eliminare agguerriti nemici usando bonus di jamesbondiana memoria.

La musica degli Art of Noise (Peter Gunn) sottolinea la dinamica adrenalinica. **Tapper** è il gioco del barista; il "Mario" (e chi non sa che mi sto riferendo al Liga non è degno di leggere le mie righe) deve recuperare i boccali di birra che scorrono lungo i banconi. Ahl, ci fosse stato uno straccio per dare un colpo al banco! **Joust 2**, come intuiva dal nome, è il seguito del Joust di cui abbiamo parlato e che è contenuto nel volume uno della raccolta Williams; una grafica più colorata cela una dinamica vincente, solo un po' ritoccata da schemi di gioco leggermente arditi. **Bluster** è uno shooter in prima persona, **Splat** è un altro arcade, in verità abbastanza indegno.

ACTIVISION CLASSICS

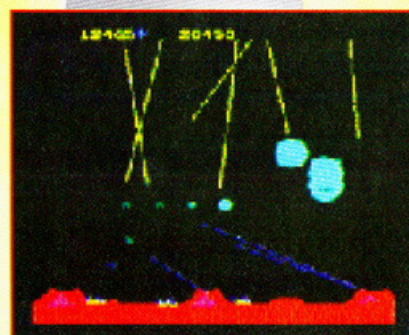
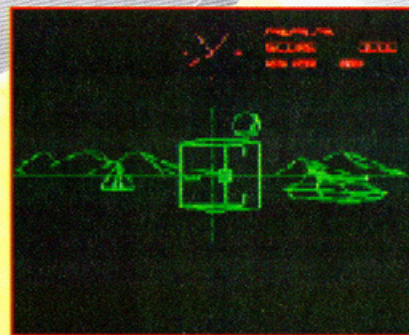
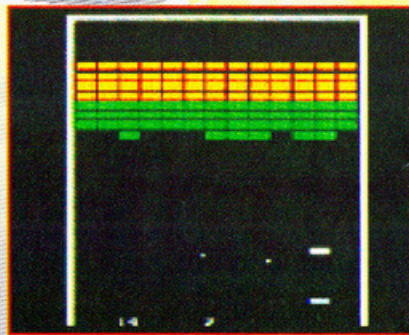
Anche Activision ha voluto dire la sua nell'ambito dei retrogiochi, proponendo una raccolta completa o quasi. Non mancano i suoi principali successi, ma la presenza di molti titoli inutili appesantisce e inflaziona lievemente questo prodotto. Cominciamo parlando di **Atlantis**, un gioco in cui difendiamo la nostra città usando armi in modo non molto diverso da quanto facciamo in Missile Command. Strano è il fatto che in origine la pubblicazione di Atlantis non era di Activision bensì di Imagic, storica software house che all'epoca contendeva alla nostra il mercato. **Enduro** è un gioco di guida molto originale, nel quale i nemici sono molti, le ambientazioni anche (ma la grafica monocromatica ci costringe a notevoli sforzi di immaginazione) e le gare sono realmente lunghissime e durano anche decine di minuti: un originale approccio! **Hero** (testimonial di una celebre marmellata...) vede un arduo speleologo intento a intrufolarsi in caverne sotterranee per recuperare ostaggi, sparando o evitando nemici e distruggendo muri. Le avventure dell'immenso Harry **Pitfall**, che dà il nome al 'suo' gioco, hanno caratterizzato l'infanzia di molti. Il nostro eroe, che si avvantaggiava della fama di Indiana Jones rubandone l'aspetto e la natura delle peripezie, attraversava 256 livelli cercando di farlo in meno di 20 minuti e di raggiungere il tetto massimo di 114.000 punti. Fuoco, sabbie mobili, scorpioni, paludi con coccodrilli... e i miei occhi non smettono di lacrimare! **River Raid** è uno shoot'm up in cui un aereo segue un fiume sparando a tutti i nemici che incontra: navi, elicotteri, postazioni. La dinamica affatto originale era arricchita da questa singolare ambientazione. Degli altri titoli facciamo menzione solo per dovere di completezza: Barnstorming, Boxing, Chopper Command, Crackpot, Cosmic Commuter, Dolphin, Dragster, Fishing Derby, Freeway, Frostbite, Grand Prix, Ice Hockey, Kazoom!, Keystone Capers, Laser Blast, Megamania, Plaque Attack, River Raid 2, Seaquest, Skiing, Sky Jinx, Spider Fighter, Stampede, Starmaster e Tennis.

ATARI VS INTELLIVISION

Distanziati di circa un anno escono per PlayStation due CD che raccolgono i grandi successi che sono apparsi sulle prime console casalinghe di un certo livello: l'**Atari VCS** e l'**Intellivision Mattel**. Il confronto fra queste due possiamo superficialmente riassumerlo in giocabilità e quantità vs grafica ed eleganza.

ATARI? MAGARI!

Atari Collection è il nome della raccolta che contiene i più grandi successi comparsi oltre vent'anni fa. La cosa migliore di questa offerta è che i giochi sono riprodotti esattamente come erano, con tutti i dettagli. Il lavoro degli sviluppatori (i Digital Eclipse) è stato infatti indirizzato per lo più alla scrittura di un codice per PlayStation che replicasse autenticamente il software originale. Apriamo la



raccolta con **Centipede**, che avremmo ritrovato anche in versione poligonale... ne parliamo tra qualche pagina... E così **Missile Command**, il secondo spara-spara poligonale, uscito recentemente in versione 'rigenerata'. Non manca **Asteroids**, qui originale e tra qualche pagina in versione enhanced. Proseguiamo con **Tempest**, grande successo dei tempi che furono: cerchiamo di eliminare il mostruoso Clide che, maledetto, risale e cerca di raggiungerci... ma noi uccideremo lui e l'illusione che porta con sé; ma la questione è: ne abbiamo il diritto? **Battlezone** è un gioco con grafica in wireframe, in cui controlliamo un carro armato che procede liberamente esplorando l'area a 360° e spara. **Super Breakout** è il classico rompi-muro semplice e irresistibile. Purtroppo la metà di questi giochi, come dicevamo poc'anzi, è stata riveduta dalla Hasbro e ciò diminuisce un po' il valore

di questa raccolta; ma qui la versione è classica, e questo dà all'intero prodotto l'irresistibile fascino della replica originale perfetta. Il valore storico è quindi alto, quello attuale invece no.

INTELLIVISION CLASSICS

Cosa succede quando abbiamo la riproduzione perfetta di giochi indimenticabili? Succede che stiamo giocando a **Intellivision Classics**! Tutto quanto è assolutamente e rigorosamente identico alla ver-



sione originale; addirittura, durante la presentazione, la scelta dei giochi viene fatta selezionando i giochi rappresentati dalle immagini che comparivano sulle copertine di cartone delle versioni originali. Non mancano i giochi degli esordi. Gli sportivi (questa console eccelle proprio in questo segmento) ci sono tutti quanti: il baseball, il basketball, il boxino, il football, il soccer e il tennis. Non manca la lunga lista dei giochi spaziali: **Astrosplash**, **Space Armada**, **Space Battle** e l'originale **Space Hawk**. Non mancano i giochi originali: **Frog Bog** (in cui due rane, stancamente spazzate su foglie lacustri, si contendevano le sfiziose prede); **Shark Shark** (in cui da pesciolino diventate via via più grandi mangiando i più piccoli e guardandovi da chi è più grosso di voi); **Sub Hunt** (caccia al sommergibile!); **Snafu** (in cui costruite un muro contro cui far sbattere il vostro avversario che cerca di fare altrettanto). Una nota a parte



meritano lo **Sci** (che ha esilaranti animazioni di caduta), **Night Stalker** (un labirinto popolato da orribili creature) e **Auto Racing**. Non mancano nemmeno i riflessivi: **Chess** e **Las Vegas - Poker e Black Jack**. Gli effetti sonori (che io pure avevo dimenticato) sono quegli orribili, adorabili soffi; e la grafica è tendenzialmente monocromatica. Una piccola nota polemica riguarda quelle che sono le assenze: sarò incontentabile ma secondo me non dovevano mancare **Tron Deadly Disc**, **Mission X**, **Utopia** (altrimenti avremmo avuto Sim City?), **Lock'n'Chase** e i tre **Advanced Dungeons & Dragons**.

PACMAN WORLD



Pacman è stato il primo testimonial del mondo dei videogiochi, il primo personaggio di un game a essere famoso al di fuori della cerchia degli appassionati. Oggi Namco ce lo ripropone tutto vestito di poligoni in una release decisamente moderna. In realtà l'offerta di questo CD è tripla: c'è la versione **Classic**, che è una replica fedele dell'originale con cui ci siamo ammazzati in sala giochi. C'è una seconda modalità, denominata **Maze**, che è un classico labirinto, sempre inquadrato dall'alto, però proposto in veste poligonale; la rappresentazione grafica moderna consente tre livelli di ingrandimento (da lontano



è similmo alla versione originale, mentre una visuale ravvicinata rende il gioco più arcade) e inoltre sono stati inseriti molti labirinti diversi per conformazione e dimensione. La terza modalità è denominata **Quest**, ed è un classico platform tridimensionale che ricorda Crash Bandicoot per quanto riguarda l'area di gioco e gli spostamenti nella medesima; tanti livelli diversi fra loro a livello grafico e di azione di gioco rendono la modalità Quest davvero interessante. La grafica è molto colorata, definita e dettagliata, ovviamente per quanto riguarda le modalità poligonali Maze e Quest. E comunque, è una bella emozione vedere l'amico Pacman non più piatto ma bello tondo! Sebbene si tratti sicuramente di un 'retroprodotto', l'offerta è davvero interessante. Del retrogioco, l'intera realizzazione accoglie in pieno le caratteristiche di semplicità e l'immediatezza, doti sempre gradite quando si parla di videogiochi. Ma il fascino per chi ama i prodotti moderni sta certamente nel fatto che il look dell'intelligenza di certe soluzioni hanno un sapore assolutamente e incontestabilmente attuale. Un gioco, quindi, destinato a tutti, semplice, fresco e completo.

FROGGER

Nell'originale **Frogger** noi guidavamo una rana che doveva, affamata, attraversare la strada per



raggiungere il sudato cibo. La schermata era fissa, si partiva dal basso e si attraversava prima la strada (nella quale i pericoli erano dati dal pazzo traffico) e poi il fiume (e qui le cose cam-

biavano: per non cadere in acqua, la nostra sfatissima rana doveva saltellare sui tronchi galleggianti che attraversavano l'elemento liquido). Come è bene illustrato nell'introduzione di questo Frogger per PlayStation, la versione originale lascia il posto a un più moderno aspetto tridimensionale, ricostruito con un boato di muscolosi poligoni. Non c'è più spazio per la poesia, per il romanticismo, per il passato: qui, nel Frogger che viene ospitato dalla dea grigia, l'aspetto grafico è ineluttabilmente moderno. Ma quello estetico non è l'unico cambiamento. La modernità raggiunge anche la sostanza. E così, dal menu di apertura, selezioniamo uno dei **nove livelli** offerti. Il primo è rispettoso della dinamica tradizionale: pur tridimensionale, l'area di gioco è sempre costituita da una strada e un fiume che separano la rana dalla morte (per fame) alla sazietà. E qui, nei livelli 'canonici', il gameplay è rispettoso della tradizione: balzellin balzelloni attraversiamo la nostra strada e il nostro fiume in livelli di difficoltà crescente: sempre più macchine, sempre più veloci, sempre meno tronchi. I livelli dal secondo al nono vedono la nostra solita sfigata e affamata rana che saltella lungo aree di gioco cercando cibo. Il movimento è libero nello spazio, le aree tridimensionali sono ricche di ostacoli di varia natura e sono esplorabili a piacimento. In queste fasi la rana rinnova il suo repertorio di mosse: un salto particolarmente atletico e una slinguazzata che le consente di afferrare al volo tanti pastosi incauti insetti. Questa operazione di riesumare la vecchia rana è pulita ed efficace, ma furba: ammicca ai nostalgici proponendo strade e fiumi in cui convivono dinamica classica e grafica moderna, ma cerca di accalappiare nuovo pubblico con una dinamica rinnovata. La buona giocabilità (il controllo è preciso e i movimenti un po' rigidi favoriscono il passo nelle aree 3D) e l'onesta grafica riescono felicemente nell'intento di unire semplicità classica e impostazione moderna.

Q-BERT

Il simpatico animaletto nato tanti anni fa al bar sotto casa e che ci saremmo ritrovati dentro casa fedele sui nostri Atari VCS, è ritornato. E, similmen-



te a quanto è avvenuto con Frogger, l'aspetto è modernamente tridimensionale e la proboscide del simpatico tesserino è risaltata e gratificata dal moderno poligono. La dinamica del qui presente prodotto prevede un'area di gioco costruita con **blocchi cubici** la cui faccia superiore deve essere tutta dello stesso colore; e ne armonizziamo la tinta saltandoci sopra. La versione originale, vecchia quasi quanto me, conosceva un'unica area di gioco piramidale: un vertice con un blocco solo cui seguivano altre otto linee composte via via da due



blocchi, tre, quattro, fino alla base della piramide con nove blocchi. Nemici cattivi rendevano complicata l'operazione pittorica saltellando stronzamente proprio dove dovevamo andare noi. Questa nuova release, proprio come Frogger, non si sottrae al furbo compito di soddisfare lo sporco nostalgico proponendogli una bella **piramide tridimensionale**. Ma modernizza la sua offerta proponendo altri svariati e svariati livelli nei quali strutture poligonali non chiedono altro che essere colorate dal nostro saltellante piede pittorico. La giocabilità è molto buona grazie a un sistema di controllo immediato e davvero molto preciso. Purtroppo il divertimento che si trae sconta un po' la semplicità, e questo retrogioco risulta abbastanza noiosetto.

PONG

La preistoria del videogame ha un nome solo: prima ancora di Pacman, prima ancora di Space Invaders c'era **Pong**. La celeberrima astina che spostavamo per respingere la palla ha caratterizzato l'infanzia di tutti i videogiocatori di livello (provate a chiamare 'vecchi' me, Pitone e gli altri e questa rivista vi prenderà fuoco mentre la tenete in mano) e ha formato il loro giocare e le loro abilità. Il nuovo Pong non si sottrae al ritoc-



co grafico, e vorrei anche vedere... Rimane ovviamente la sostanza: non ti chiami Pong se non mi fai muovere una barretta per respingere la palla. Semplici e colorati poligoni, quindi, arricchiscono l'area di gioco. Ma lievi tocchi di modernità toccano anche la sostanza: Marco (il fratello di Trizia) ha massacrato il gioco tirandogli fuori tutti e **venti** i livelli e, comodamente seduto sul letto, ne narra le meraviglie: **campi di calcio** nei quali spuntano ostacoli a piacere che condizionano le nostre scelte di tiro, **aree ghiacciate** che complicano i movimenti... La giocabilità del prodotto è ottima, le caratteristiche di divertimento e immediatezza riescono ad appagare l'utente che cerca un prodotto disimpegnato e lieve. Certo, chi ha visto ISS Pro Evolution considererà questa proposta alla stregua di acqua fresca, ma è estate e noi abbiamo più sete che fame.

CENTIPEDE

Hasbro prosegue impavida nel ripescare vecchie idee e riportarle. Questo CD offre due differenti versioni dello shooter della terza età, quello in cui ci muovevamo nell'area di gioco per sparare allo schifido lombrico che, quando veniva colpito, solidificava la parte del corpo colpita. La velocità e la frenesia di gioco se la comandavano: il vero fascino del gioco era costituito proprio dalla prova che i nostri riflessi dovevano subire. Il Centipede che gira sulla PlayStation propone la versione originale e quella prevedibilmente e modernamente poligonale. La prima, ovviamente, è una replica ineccepibile dell'origi-



nale da sala. La seconda vede il solito **cannone** che spara all'interno di un'area che si muove in continuazione.

La dinamica di gioco ovviamente non muta, perché abbiamo sempre uno schifo di lombrico da giustificare.

La modernità grafica, però, confonde le idee costringendo l'utente ad affannose ricerche e a repentini inseguimenti, da farsi alla velocità del suono in aree mobili, troppo mobili. Il new Centipede è abbastanza deludente proprio per questa ultima ragione illustrata, e purtroppo non posso dire che il solo originale, pur valido, costituisca un movente per l'acquisto del CD.

ASTEROIDS

L'originale **Asteroids** è davvero un gioco molto vecchio. Vede una piccola astronave intenta a eliminare gli asteroidi e le meteore che vagavano belli e pericolosi nell'area di gioco. Per farlo, aveva a disposizione un efficace cannone il quale, però, non riusciva a distruggere i pezzi più grossi che si rompevano in due più piccole minacce stellari da continuare a bersagliare. I movimenti dell'astronave erano controllati in un modo a cui era necessario fare l'abitudine: erano infatti 'character relative', e quindi i movimenti del nostro mezzo spaziale venivano comandati relativamente a esso e alla sua direzione, esattamente come succede in Micromachines e in Resident Evil. Per esempio, per andare a destra dovevamo puntare verso la destra dello schermo la nostra astronave e premere avanti.

Questa dinamica di gioco è rimasta invariata in questa versione moderna, la quale offre un aspetto grafico decisamente al passo con i tempi: vedete dalle immagini quanto sono belle le sfumature dei paesaggi spaziali. Ovviamente, 'moderni' **bonus** e **power up** arricchiscono le azioni. La giocabilità è ottima, ma questa caratteristica è comune a tutti i videogiochi di una volta; ma in particolare Asteroids si avvale del controller PlayStation che facilita molto l'approccio al gioco.

Grafica colorata e moderna aumenta l'appello di questo titolo, ideale per chi cerca roba immediata e intuitiva.



MISSILE COMMAND

Hasbro senza pietà: non c'è grande classico uscito nei primi anni Ottanta (anzi, fine anni Settanta direi) che non sia stato replicato su PlayStation! Per gli appassionati di dinamiche semplici e accattivanti quali sono quelle dei giochi di una volta, ebbene, **Missile Command** è probabilmente la scelta migliore. Un attacco alieno vede le amate città terrestri minacciate dal cielo: grosse meteoriti arrivano nell'atmosfera terrestre e al giocatore è dato il compito di difendere il caro geode. Per farlo non è richiesto uno scontro a mani nude: le forze terrestri mettono infatti a disposizione del giocatore tre utili **cannoni**. Questi, situati a destra, a sinistra e al centro dello schermo, sono l'arma per difendere le postazioni; ma purtroppo i colpi sono in numero limitato. Al giocatore è dato scegliere



il cannone da usare. Inizialmente, poche e lente **meteoriti** non richiedono particolari strategie, ma con l'aumentare del livello di difficoltà le operazioni si fanno via via più complesse: più veloci e più numerose meteoriti, infatti, dovranno essere affrontate con precisione e tempestività. Il gioco è presente in versione sia bidimensionale che tridimensionale. Quella 2D offre comunque colori e definizioni; quella poligonale, invece, modifica in parte il gameplay perché l'area di gioco ha realmente tre dimensioni e le schermate non fisse rendono più complesso il calcolo della traiettoria che devono effettuare i colpi perché più complesso è il procedere dei corpi spaziali. La giocabilità della prima versione è ottima, migliore per i motivi esposti di quella 3D. Ma il divertimento offerto dalla prima modalità è tanto semplice, immediato e divertente da spingermi comunque a consigliare l'acquisto a chi conosce e ama la versione originale.

SPACE INVADERS

Il secondo gioco in ordine temporale a comparire nelle nostre sale giochi è stato **Space Invaders**. Toma sul più grande fenomeno videoludico della storia dell'umanità (tale è, senza timore di smentite, la nostra PlayStation) adattandosi a essa. Così i poderosi chip-poni targati Sony consentono di segnare un deciso

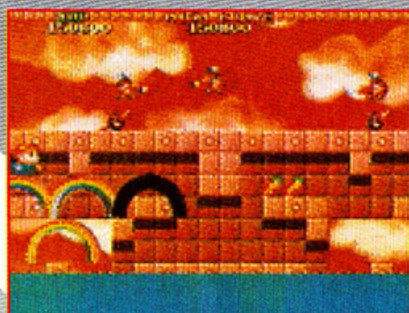
ammodernamento. La nostra **astronave** resta in basso, libera di muoversi a destra e a sinistra, sparando verso l'alto un colpo alla volta; protetta da piccole **barriere** cerca di eliminare schifi alieni che, sparando, discendono lentamente ma in maniera decisamente minacciosa. E alieni ormai tridimensionali combattono mantenendosi però all'interno di schemate fisse! Sul semplice gameplay incombono lievi modifiche riguardanti armi particolarmente performanti, che vi torneranno utili nel seguito, quando le cose cominceranno a imbruttirsi. L'ottima giocabilità dell'originale è rimasta; la grafica, pur moderna, non appesantisce il feeling dal sapore antico. Quindi chi conosce l'originale sa a cosa va in contro: a un gioco semplice, immediato, magari monotono (caratteristica comune a tutti i retrogiochi) ma accattivante, per via della sfida offerta basata sui punti e sui livelli. **Space Invaders** è quindi la più classica delle riedizioni, che non mancherà di soddisfare i nostalgici (a patto che resistano all'avvento del poligono) ma anche di divertire chi è a caccia di emozioni e divertimenti semplici e freschi.



E per finire, parliamo della 'penultima' frontiera del retrogaming... Illustriamo brevemente due fenomeni vicini, sempre identificabili sotto una ampia accezione di retrogioco.

Il primo riguarda la riproposizione di titoli vecchi ma non vecchissimi: su PSX sono stati ripubblicati alcuni giochi appartenenti all'epoca delle macchine ludiche a otto/sedici bit, i tempi per intenderci nei quali giocavamo con i **Nintendo NES** e **Super Nes**, con il **Commodore Amiga** (computer che regnò a cavallo tra le due generazioni) e con le macchine **Sega, Master System** e **Mega Drive**. In quell'epoca apparvero alcuni giochi la cui riproposizione rientra certamente nella logica del retrogioco, ma che a livello temporale se ne discosta un pochetto; si tratta di prodotti apparsi addirittura negli anni Novanta. Il secondo fenomeno, appartenente a un modo diverso di vedere il retrogioco, si materializza nella riproposizione di una 'ennesima puntata' di giochi molto vecchi, nati tanti anni fa ma la cui natura, grazie al successo e anche alla sempiterna attualità, ha permesso una riproposizione costante e puntuale su tutte le piattaforme.

Al primo gruppo facciamo appartenere, dicevamo, un retrogaming basato su giochi non troppo 'antichi'. E così, tra questi, non manca sicuramente **Bubble Bobble**, **also featuring Rainbow Islands**. Questo è la riproposizione di un gioco,



che è apparso in sala giochi e contemporaneamente sui due computer Commodore, il C64 e l'Amiga. Si tratta di una compilation composta, come dice il nome, da due titoli: **Bubble Bobble** e **Rainbow Islands**. Nel primo, uno o due draghetti (insuperabile multiplayer!) devono ripulire lo schermo dai nemici, inglobandoli in bolle e poi facendoli esplodere. Nel secondo, dovete risalire lo schermo verso l'alto aiutandovi con arcobaleni che fungono da arma ma anche da trampolino. Del secondo vi è pure una lussureggiante versione a 256 (wow!) colori, scritta apposta per PSX. Le aree di gioco sono disseminate di succosissimi **bonus**, il cui recupero diverrà parte fondamentale nell'azione.

Un altro retrogioco non troppo retro è costituito da **Super Pang Collection**. Qui, la giocabilità la fa da padrona. Nello schermo, fisso, si aggira una grossa **sfera** che deve essere distrutta; ma, colpendola, farà nascere due singole bolle più piccole e vi dovrete preoccupare di far fuori pure queste e così via fino a quando le dimensioni, piccolissime, ne determineranno la scomparsa. Il gioco, non vecchissimo, è riprodotto con fedeltà. Un altro esempio ancor più eclatante è costituito da **Street Fighter Collection**; ebbene sì, è presente per PSX un CD che contiene diverse versioni del classicissimo picchiaduro **Street Fighter II** di Capcom. Le versioni presenti differiscono per pochi particolari, ma chi ha giocato a tutte le release ritroverà al volo le singole differenze. E poi, un accenno va fatto pure a **Doom** che la GT Interactive ha trasposto (indegnamente) dal PC; sappiamo tutti che **Doom** è il padre del videogioco moderno per via dell'approccio in prima persona e per l'uso della grafica poligonale.

Alla seconda specie di retrogaming appartengono i giochi che, nati tanti anni fa, conoscono a tutt'oggi delle riletture di sicura attualità, che si presentano in modo molto moderno. Un esempio su tutti è **International Track'n'Field**, che recupera un'idea di quindici anni fa, quando Konami arricchì l'idea di David Crane che, su Atari VCS, inventò un gameplay nuovo: gare di atletica leggera da giocare 'picchiando' il joystick a destra e sinistra come forsennati! E le gare, così, mettevano davvero alla prova le capacità fisiche degli utenti, la cui resistenza nel puntellare i tasti richiedeva davvero un impegno fisico. Tale gameplay, nato appunto su VCS (su una cartuccia da ben 8K, molto più capace delle altre), sarebbe rimasto fino al nostro poligonale iperpotente **International Track'n'Field**, che mantiene invariata una dinamica di gioco vecchia di anni ripropendola adattata ai muscoli PlayStation.

Un altro esempio è il puzzle game **Tetris**, nato tanti anni fa, che è apparso praticamente su tutte le piattaforme di gioco. E ancora, un'operazione non differente è quella compiuta da **G-Darius**, lo splendido spara-e-fuggi orizzontale. Lo conosciamo da anni e anni, e oggi si ripresenta su PSX in veste modernamente poligonale. La differenza tra questi due titoli e gli altri retrogiochi sta proprio nella continuità: mentre Frogger, Space Invaders e gli altri sono nati tanti anni fa, morti e resuscitati, **Track'n'Field** e **Darius**, pur nati tanti anni fa, sono stati riproposti con intervalli regolari su tutte le piattaforme ludiche che si sono succedute negli anni.

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Front Mission 3

Planet Voto

91

- Grafica 9
- Gameplay 9
- Sonoro 8
- Longevità 8
- Originalità 9



utenza PSX, non c'è verso, è solitamente 'smanettona' e ama i giochi arcade, d'azione; e di qualunque azione si parli, sia essa sportiva, di guida, di genere platform, relativa a un picchiaduro... Anche le avventure arcade sono praticamente nate su PlayStation (con **Resident Evil**), a opera di **Capcom**, che ha voluto unire un gameplay 'punta-e-clicca' (tipico della stragrande maggioranza delle avventure uscite fino a quel momento) a un controllo diretto, di tipo appunto arcade. E in effetti, la presenza di un gioco realmente strategico sulla Dea Grigia va un po' contro quelli che sono genericamente i gusti del grande pubblico. Tuttavia,

sarebbe un errore lasciare sugli scaffali questo mastodontico che è **Front Mission 3**. Cercherò, nel corso della recensione, di spiegarvi non solo il suo gameplay ma anche di illustrarvi dove ne risiede la bellezza; alla fine, deciderete voi se lasciarlo sugli scaffali oppure comprarlo. Per quanto riguarda me, ve lo anticipo fin da subito, la copia di cui sono in possesso e che mi è servita a stilare questa recensione non è ancora uscita dalla mia



▲ Le aree di gioco, inquadrare da lontano, sembrano essere costruite con uno statico stupido 2D; invece ruotano e zoommano comodamente, mostrando la loro natura poligonale

IL GENERE UMANO NON IMPARA MAI

L'introduzione è assolutamente stupefacente. Ve la voglio raccontare, commentando le immagini che si succedono. Appena decidete di iniziare una nuova partita, partirà un filmato in cui due tizi... all'interno di un laboratorio discutono di loschi piani per un nuovo futuro.

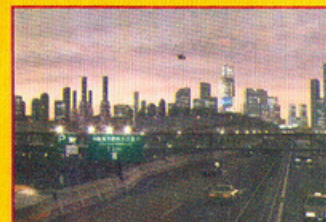
subito che i due tizi sono doppiogiochisti e le forze di difesa del laboratorio, costituite da massicci robottoni... cedono

ovviamente un supersuper strumento bellico. Poi ci viene descritta la città di **Okinawa**... la



E allora un'esplosione... chiarisce

quando un super mezzo volante (riduttivo chiamarlo semplicemente 'elicottero') lancia suggestive bombe... sgraffignando repente un container... contenente



più grande opera dell'uomo, un inno a un futuro compatibile. Qui inizia la nostra storia... all'interno di un laboratorio di ricerca che sviluppa attrezzature militari.

A favore

- Motore di gioco intelligentissimo
- Trama insuperabile
- Ambientazione e look dei mechs da premio Oscar

Contro

- Mai come qui, potrebbe non piacere il genere
- Il ritmo potrebbe sembrare un pochino lento, soprattutto se della storia non vi frega niente

UNO SFIGATO DI PRIM'ORDINE

Il protagonista del gioco è **Kazuki Takemura**, un giovane che peraltro fisicamente assomiglia un sacco a me medesimo in persona quando avevo la sua età. L'unica cosa che ci divide è la sfortuna: lui ne ha tanta, ma io ce n'ho un sacco di più... Kazuki (ma vi prego, cambiategli nome! Per



fortuna ve ne viene data subito la possibilità!! Sfruttatela!!!) è un bravo ragazzo, che ha però una tormentata storia alle spalle: un difficile rapporto con il padre, che pure lavora nel vostro stesso ambiente, e anche con la sorella, verso cui nutrite sentimenti di protezione, rafforzati per colpa di tristi eventi del suo passato.

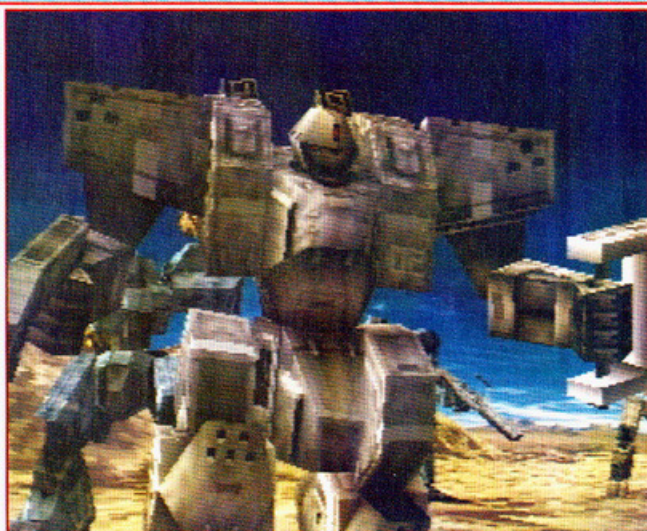
Play e non credo che ci uscirà tanto presto...

ITALO SVEVO

La trama è sicuramente uno dei punti di forza di questo prodotto. **Namco**, con **Ace Combat 3**, nel processo di conversione dal formato NTSC a quello PAL ha deciso di eliminare la parte narrativa, snaturando il prodotto e rendendo la versione per noi farlocchi europei uno sparapara semplice, privo di un contorno. Al contrario, l'onesta **Squaresoft** non ci nasconde niente della splendida trama che ha elaborato e così, oltre che di un gameplay assoluto e vincente, possiamo gustarci anche la storia che lo giustifica. E lo facciamo assistendo ai ben curati dialoghi e alle STREPITOSE sequenze filmate; ehi, ragazzi, stiamo parlando di Square, mica di un pizza-e-fichi qualunque!

WANZER DI GOMMA...

E allora introduciamo la storia di **Front Mission 3**. Nel gioco interpretiamo un signorino



▲ Il look dei wanzer è davvero notevole: salta all'occhio la loro mole massiccia e la cattiveria della loro possanza.

singolare, di nome **Kazuki Takemura**, piccolino di età e un po' sfigato sin dalla nascita, come ben potete cogliere leggendo il nome che porta. Alle sue vicissitudini personali ho dedicato un box al quale vi rimando prima di proseguire la lettura; parimenti, ai fatti che fanno da sfondo è dedicato un secondo box che descrive l'introduzione la quale, appunto, ci narra chi siamo e quando stiamo andando...

Qui vi dico ciò che lo (STREPITOSO) filmato introduttivo non rivela: siamo in un **Giappone** del futuro; in un Giappone nel quale - evidentemente abolite le disposizioni internazionali che, nella realtà, gli impongono di non possedere un arsenale militare - è forte lo sviluppo militare in termini difensivi. Noi (scordatevi che io faccio il nome di default, falloppio com'è) lavoriamo per un ente che sviluppa armi; più precisamente le collaudiamo. Si tratta di grossi robot, detti **wanzer**, che pare costituiranno l'arma prediletta in un futuro non lontano. La nostra abilità, nel procedere del gioco, diverrà altroché strumento di offesa... Ve lo dico perché tanto lo capirà subito anche il peggiore di voi: la presenza di militari nella nostra base serve proprio per accertarsi che il laboratorio per il quale lavoriamo sviluppi strumenti bellici di attacco. In questo scenario pre-apocalittico, sporcato per giunta dalle

bassezze di tipi loschi, si sviluppa la nostra storia.

UNA STORIA RIGIDA

Di fatto, il gioco altro non è che un racconto che, per procedere, richiede il nostro intervento. Le nostre azioni, TUTTE le nostre azioni, non possono influenzare la trama; semplicemente, le permettono di procedere, di svilupparsi. E fondamentalmente la storia va avanti se facciamo la cosa giusta; fondamentalmente, dobbiamo vincere gli scontri che via via si presenteranno. Ma anche le fasi 'non belligeranti' richiedono un nostro intervento... E così decidiamo dove andare, cosa fare, con chi parlare, fino a quando il racconto stesso non ci 'spingerà' in modo implicito ovviamente a fare la cosa giusta. Per esempio, proprio all'inizio, è ovvio che dovremo recarci all'accademia militare per vedere nostra sorella, anche se nessuno ci obbliga a farlo... Ma basta così, non voglio dirvi altro. Semplicemente, voglio mettere in risalto il fatto che la **trama**, rigida, avanza grazie al nostro intervento. E fondamentalmente i fatti che possono stoppare la narrazione rientrano solamente nella nostra disfatta in un confronto bellico.

LE FASI STATICHE...

Il gioco, pertanto, può esser diviso in due: le

I GRANDI STRATEGICI A TURNI SU PSX

Il genere dei wargames strategici a turni, tipologia di giochi in effetti ben poco 'd'azione' e anzi molto 'riflessiva', non conosce su PSX un gran numero di prodotti. Ma gli altri due titoli, oltre a questo **Front Mission 3**, che gli amanti del genere possono gustare, sono davvero eccezionali.

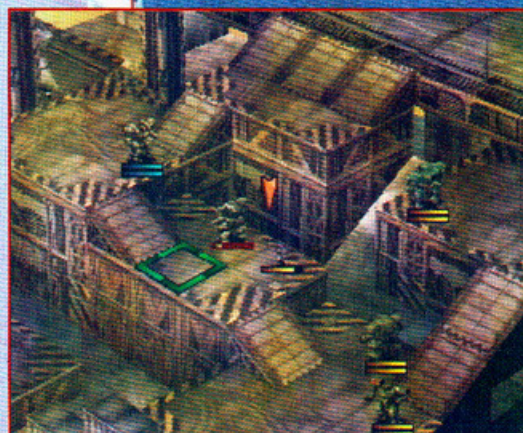
VANDAL HEARTS -

Ambientato in un mondo fantasy, interpretate **Ash** (i cui silenzi ricordano molto da vicino quelli del protagonista di questo nostro **Front Mission**) alla ricerca di una mitica spada che riporterà la pace nella Terra devastata dal caos e da atrocità. Tre

finali per un gioco bellissimo, dalle ambientazioni sempre belle e varie, intelligentissimo (anche grazie alla divisione in classi e alle magie) e che vi prenderà un sacco! Stracconsigliatissimo a tutti gli amanti degli strategici a turni!!

FINAL FANTASY TACTICS -

Ovviamente (sigh...) non importato ufficialmente in Europa, offre una grafica spaziale (dettagliatissima) e un impianto di gioco assolutamente ineccepibile. La suddivisione in turni è a prova di bomba, il sistema di combattimento fa gridare al miracolo e la gestione del party fa, di questo **Final Fantasy**, un capolavoro. Non vi ho parlato della trama, ma solo perché... perché è un prodotto **Square** e quindi E OVVIO che anche dal punto di vista narrativo siamo su livelli irraggiungibili! Se lo trovate, fatelo vostro!!



▲ L'aspetto delle locazioni è bruttarello, purtroppo. Non che avrebbe giovato poi molto il godere di uno spettacolo visivo degno di **Resident Evil**, comunque...

I SUPERGIOCHI SQUARE

EMERGEIZ - Un picchiaduro assoluto. Il sistema di combattimento è molto evoluto, grazie alla piena tridimensionalità che conferisce una libertà di movimento (e quindi di attacco) realmente notevole e tecnicissima. I personaggi sono curati con la qualità Square e quindi abbiamo tutti lottatori molto interessanti. E altrettanto bello è lo **story mode**, una sorta di gioco di ruolo molto arcade e ipersemplificato in cui è sviluppata e spiegata la trama che giustifica i combattimenti nella modalità principale. E un simpatico diversivo è costituito dai **mini-games**, che regalano un sano divertimento. Un ottimo titolo che vale i soldi spesi... anzi, a dir poco li valgono il filmato introduttivo (qualità Square, mica Pettini...) e la possibilità di combattere utilizzando **Tifa**, **Squall** e **Sephiroth**, characters presi dritti dritti da Final Fantasy VII. Sono commosso...

EINHANDER - Square ai maaaaassimi livelli anche nel campo degli sparatutto spaziali. Einhander è un semplice **arcade a scorrimento** in cui spariamo e ci muoviamo (soprattutto per sottrarci al fuoco nemico), ma la sua giocabilità richiama i prodotti di un tempo, semplici ma irresistibili, quelli ai quali è impossibile dire di no. Un livello di difficoltà settato alla perfezione, stimolante e non frustrante, e una grafica poligonale ricchissima e spettacolare al massimo, fanno di

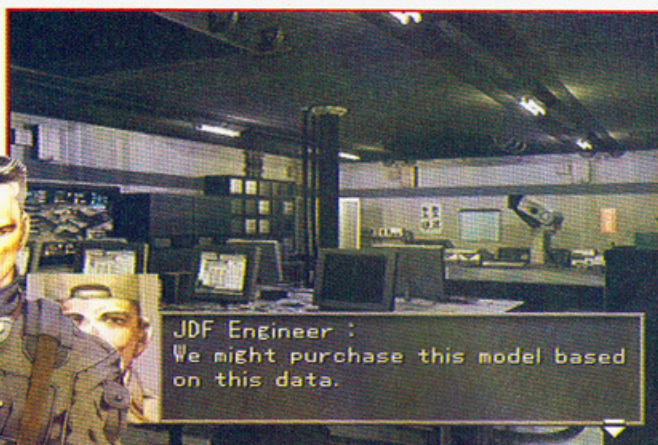
non ve l'avevano mai proposta. Filmati di qualità assoluta, una trama che vi coinvolgerà fino a commuovervi, vissuta in un mondo **cyberpunk** (entrambi i giochi hanno tale ambientazione) aventi per tema dominante il valore (**FF VII**) e l'amore (**FF VIII**). Vi prego, giocatevi, godetevi, fateli vostri, viveteli, mandateli giù fino in fondo. Mettete i CD nella Play (tre per **FF VII** e addirittura quattro per **FF VIII**) ed entrate in un altro mondo. Vi prego davvero, fatelo per voi stessi, giocate, diventate degli eroi, sognate e... vivete...

PARASITE EVE 1 E 2 - Il primo episodio è stato un originale tentativo di unire un'avventura a un GDR: del primo genere accoglieva la trama e il sistema di controllo, del secondo invece prendeva la gestione del character principale, specie per l'uso delle **magie** e dei **livelli di crescita**. Il secondo è fortunatamente importato ufficialmente in occidente, e così possiamo godere di un titolo bellissimo, affascinante e pieno di mistero: demoniaci **mitocondri** hanno determinato mutazioni genetiche orribili, che terrorizzano la città. Sta a voi, sotto i panni della bella **Aya** (non fate cosacce sotto i suoi panni, porci!), controllare e sventare la minaccia. Bellissimo e coinvolgente!

VAGRANT STORY - Recensito proprio su questo stesso numero, è un'avventura coinvolgente come nessuna. L'ho spolpata (vero Ale?) anche perché è impossibile resistere alla sua trama e alla sua ambientazione medievale. Il sistema di gestione del personaggio l'avvicina molto ai giochi di ruolo, e così il modello di combattimento. Ma, a parte questo aspetto che potrebbe non piacere, si tratta di una esperienza vicina a quella offerta da **Metal Gear Solid**. Non scherzo, secondo me si tratta di uno dei giochi più belli mai usciti per PSX. Da urlo la ricostruzione di un Medioevo livido e oscuro e la **grafica** dei personaggi, dotati di animazioni facciali belle ed efficaci oltre ogni immaginazione.

questo shoot'em up un re. Il cui regno purtroppo si ferma alle terre del sol levante, dal momento che in occidente non è importato. Che noia, che barba, sempre la solita storia...

FINAL FANTASY VII E VIII - I veri giochi di ruolo per PSX! Grafica, longevità, trama oltre ogni limite! La cura Square come



▲ I dialoghi sono molto importanti nel gioco, ma potrebbero tediarvi un pochino chi non vuole altro che spargere sangue. Ma ascoltarli darà modo alla trama di svilupparsi e chiarirsi al giocatore, conquistandolo.

fasi di **guerra** e le altre. Partiamo, per ordine e coerenza, proprio da queste ultime... All'interno di **schermate fisse** di discreta fattura, che raffigurano la locazione nella quale ci troviamo, troviamo un menu che ci illustra le azioni possibili: parlare, muoversi, accedere a Internet, come meglio specificato nel box il cui nome è www.christian.it, ovvero il miglior sito di tutto il Web. E da qui possiamo anche salvare e, in determinate locazioni specifiche, upgradare i **wanzer**.

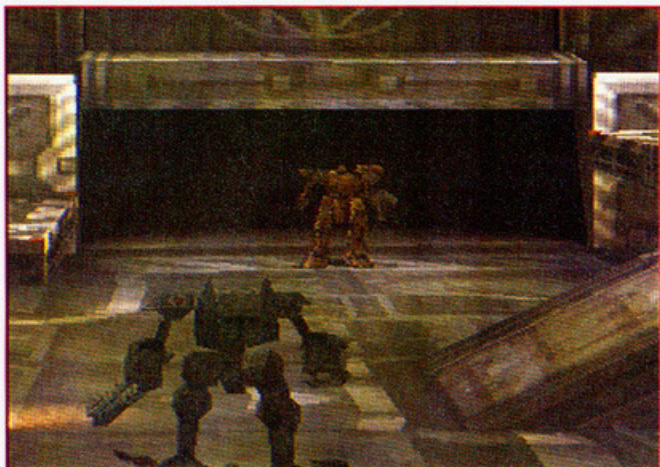
... E QUELLE "VAE VICTIS"! Le fasi di scontro sono

invece il cuore del gioco. Le regole principali della battaglia sono illustrate nel box 'Veni, vidi, vici' di Giulio Cesareiana memoria. Qui mi interessa commentarle, e la prima cosa che devo dirvi è che le **battaglie**

▼ La cura e il dettaglio di ogni ambientazione è davvero incredibile.



▲ Le locazioni sono sempre differenti fra di loro e tutte offrono un look molto ricercato e particolareggiato. La varietà costituisce certo un elemento di interesse in più.



▲ Le aree nelle quali avvengono gli scontri, di solito, sono abbastanza grandi, ma soprattutto presentano strutture che possiamo sfruttare con intelligenza per aumentare la pericolosità del nostro fuoco.

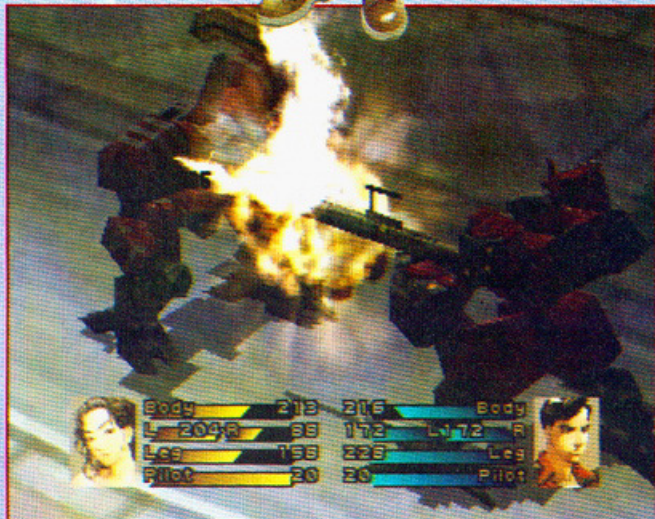
sono implementate in modo assolutamente stupendo e che non vi verranno mai a noia. Anzi! La bellezza degli scontri è tale che, terminato uno, ne vorrete subito sostenere un altro!! Le fasi di combattimento avvengono in scenari di dimensioni variabili, dimensioni che possiamo genericamente dire che aumentano con il procedere delle vicende (e questo accade nonostante non stiamo giocando con **Viagrant Story**...). Le aree di battaglia sono poligonali e ruotano a piacimento; la loro ricostruzione assomiglia molto a quella dei due **Final Fantasy** per PSX (le puntate sette e otto) ma quelle, pur



tridimensionali, non condizionavano gli scontri. Quelle di **Front Mission 3**, invece, consentono ovviamente uno spostamento, e questo condiziona lo scontro. Infatti nelle aree, movimentate (nel senso che ci sono, per esempio, **dislivelli**), il movimento è fondamentale per raggiungere punti od obiettivi stabiliti.

OGNI WANZER È BELLO A MAMMA SUA

La **grafica** è davvero spettacolare. Le fasi di combattimento avvengono in **aree poligonali** sempre diverse fra loro ma tutte suggestive e interessantissime. Oltre a influenzare lo scontro nei modi altrove illustrati, le differenze delle aree aiutano a rendere il gioco più interessante: scenari urbani, fabbriche, porti, prati o foreste... Tutti gli scenari sono altamente evocativi, e anche



▲ Nel gioco è importante dedicarsi alla cura del wanzer. Le nuove armi e i pezzi equipaggiabili, infatti, daranno varietà agli scontri. Il bello del gioco è infatti quello di sperimentare armi nuove e sempre più potenti e spettacolari.

VENI, VIDI, VICI...

Il sistema di battaglia è assolutamente ineccepibile. La prima fase interattiva è proprio quella che guida nell'apprendimento del sistema di battaglia! Ho intenzione di spiegarvi solo i principi della battaglia, dal momento che tutte le complicazioni che verranno col tempo (nuove armi, diversi tipi di terreno) si innestano sempre su una semplice struttura di base. La prima cosa da fare è quella di spostare il proprio **wanzer**. L'area di gioco è suddivisa in tanti **quadrati**; quelli illuminati di **azzurro** sono, nelle fasi di movimento, raggiungibili dal robottoni che in quel momento è sotto controllo. Ovviamente alcuni punti, pur vicini, non sono inizialmente raggiungibili (tipi quelli posti molto in alto o separati da elementi invalicabili). Terminato lo spostamento, si decide l'azione da fare. Solitamente si sceglie l'attacco; dopo aver selezionato l'**arma** (da lancio, tipo un cannone, o da scontro ravvicinato, tipo un pugno di ferro...) se ne controlla la gittata; anche qui, i **nemici** (quelli che possiamo raggiungere con la gittata dell'arma che abbiamo deciso di utilizzare) devono rientrare all'interno di un'area, illuminata questa volta con un bel colore aggressivo che sottolinea la violenza del momento: l'**arancione** (...).



Infine, si lancia la fine del turno e si assiste a un'**animazione poligonale** che zooma e mostra le azioni che, nel turno, con tutta calma abbiamo deciso.



Quando il turno passa al nemico, se lo consentono i punti azione e/o le armi a nostra disposizione, possiamo rispondere ai suoi attacchi con le armi di cui disponiamo. Una delle particolarità del gioco è che ogni **wanzer** è intelligentemente diviso in **parti**. Così, infliggendo o subendo un colpo decisivo alle gambe causeremo o subiremo l'immobilità e, parimenti, colpendo o essendo colpiti agli arti superiori (quelli per mezzo dei quali si spara, insomma) potremo rendere inoffensivo il nemico o subire questa drammatica sorte. Ogni volta che c'è uno scontro, un piccolo chiaro **grafico** aggiorna costantemente circa lo stato delle parti del nemico che possiamo colpire oppure quelle nostre che possono subire il fuoco avversario.



Col procedere del gioco acquisirete nuove e più raffinate **armi** che aiutano proprio in questo mirare 'di fino' a parti specifiche del vostro nemico. È ovviamente questa possibilità che rende gli scontri sempre interessanti: il rischio di annoiarsi, proprio grazie a questa suggestiva feature, insomma, non c'è. E, col procedere della storia, controlleremo in battaglia un numero sempre maggiore di robottoni oltre al nostro; comunque, il rischio di confusione non c'è mai grazie al pieno controllo consentito non solo alla nostra intelligenza ma anche dal **sistema a turni**, che permette sempre di tenere tutto sotto controllo. Il bello dei turni, infatti, è lo stesso di cui ci si può avvantaggiare nei giochi di calcio manageriali: si ha sempre tutto il tempo di stabilire una strategia, di controllare tutte le variabili, di pianificare le mosse del 'collettivo'.



IL SUDAN STA SCOMPARENDO...

... per malattie, fame e una guerra senza fine.
Gli ospedali di Rumbek, Adior e Billing sono
tre "isole di salvezza" Cesvi-CCM in Sud Sudan.
Per sostenere la vita in Sudan basta davvero poco:
100 siringhe con **13.000** lire;
1.000 tavolette di penicillina con **32.500** lire;
1.500 tavolette di potassio con **83.000** lire;
300 paia di guanti sterili con **141.000** lire;
10 set di strumenti chirurgici con **500.000** lire.

DAI VITA AL SUDAN

Versamenti in posta:

CCP 324244

con carta di credito:



SOLIDARIETÀ
ITALIANA
PER IL
MONDO



CESVI

CESVI - 24121 Bergamo - Via Pignolo 50
Tel. 035.243990 - Fax 035.243887 - www.cesvi.org

Vagrant Story

Planet Voto

94

- A favore**
- Lo studio, anche grafico, dei protagonisti è decisamente di qualità superiore
 - L'ambientazione e la trama sono 'fantameravigliose'
 - Il sistema di combattimento e i menu sono perfetti

- Contro**
- Lo sviluppo del gioco è davvero troppo breve
 - La longevità, quindi, ne risente in maniera eccessiva

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Le ambientazioni sono sempre cupe e l'atmosfera è opprimente. Ma non c'è mai il sole in questa città? Ahò, io so' de Roma e ne' a capitale il sole ce sta sempre!



Non c'è dubbio: i programmatori giapponesi, quando ci si mettono, sono più potenti di quelli occidentali. I migliori giochi

per PSX, indipendentemente dal genere, vengono tutti dall'oriente, eccezion fatta per la serie Wipeout, ovviamente...

E quando una software house del blasone della Square decide di cimentarsi producendo un gioco in un genere che non le appartiene, e decide di farlo con lo stesso stile e la stessa classe che adopera nella realizzazione dei suoi prodotti 'storici' (mi sto riferendo ovviamente all'immortale saga di Final Fantasy), allora a noi giocatori non resta altro che sognare un capolavoro. E di

sederici, aspettando che il nostro sogno, per quanto bello possa essere, si materializzi e diventi un CD che, probabilmente, supererà le nostre aspettative.

È VERO, MA NON CI CREDO!

Sicuramente, Vagrant Story è l'avventura oggettivamente più bella che la PlayStation abbia mai ospitato. Qui c'è tutto: grafica, storia e ambientazione, personaggi, sistema di combattimento (e di controllo in generale). Probabilmente a questo gioco manca solo una cosa, che però è fuori di esso: la trama cupa e misteriosa sarebbe stata vissuta con maggiore intensità con il buio e il freddo: l'estate, col suo

caldo e le giornate lunghe, 'ospita male' prodotti tenebroosi e cupi (come Nightmare Creatures 2 e G-Police Weapons of Justice, tanto per citare due prodotti che secondo chi scrive hanno toppato la stagione meteorologica di uscita).

UN'EMOZIONE INTENSA... MA TROPPO BREVE, PURTROPPO

Parto dai difetti di questo prodotto; anzi, DEL difetto, dal momento che è praticamente uno solo. Vagrant Story è CORTO (nonostante il nome richiami un prodotto che si occupa di allungare...) e finisce troppo presto; e ben lo so io che non ci ho messo molto a compilarne la soluzione (anche se non si può parlare proprio di soluzione, quanto più di una guida ai combattimenti e alla risoluzione dei puzzle, dal momento che ho deciso di non fare alcun accenno a quella che è la storia). Volevo dire che, sebbene io sia sicuro che un'avventura troppo lunga possa tediare, è anche vero che, tanto più le cose che ci

UN PAD PER ASHLEY

In Vagrant Story il pad della PlayStation è sfruttato in modo proprio totale globale. Vediamo come:

- Ovviamente, la **croce direzionale** serve a dirigere Ashley e a muoverlo nelle aree di gioco.
- I **quattro tasti** servono a richiamare l'inventario, a far saltare Ashley, a combattere e a interagire.
- I **dorsali** servono per ruotare l'area di gioco.
- **Select e Start** servono a determinare il livello di zoom e ad attivare una visuale in prima persona per osservare l'area di gioco intorno. Naturalmente non manca la **vibrazione**: l'effetto-Viagrant (un arnese che si risveglia e vibra poderosamente) sottolineerà i momenti ovviamente più 'duri'. Tenere in mano un

pezzo che, appena si avvicina il momento clou, si mette a tremare, aumenta la tensione emotiva e il coinvolgimento.

piacciono sono lunghe e tanto più tardi finiscono, tanto più godiamo. Proprio per questa ragione non vi parlerò in questa sede della trama, per non rovinarvi il gusto di scoprire una cosa che purtroppo è corta.

UNA CITTÀ PER SOGNARE

Siccome io sono il 'peggio', vi dico che la storia che regge quest'ultima fatica Square ruota attorno a una

LA FAMIGLIA 'MATERIA'

La gestione della magia è uno dei punti di forza di **Vagrant Story**. Qui voglio solo dirvi che l'uso della magia richiama un po' quello visto in **Final Fantasy VII** (quello di Cloud e Sephiroth); le armi possono essere 'caricate' a scelta con elementi magici differenti e differenti saranno quindi i risultati, anche a seconda di quella che è la sensibilità di ciascun nemico alle magie di diverso tipo. Scoprire i modi migliori per sfruttare le caratteristiche e le capacità di ogni singolo elemento magico avverrà col tempo e il procedere del gioco, e vi sarà di grande soddisfazione.

città, **Lea Monde**, eretta (è proprio il caso di parlare di erezione, no?) in tempi lontani dal mago **Mullenkamp**. Splendente e imponente alla nascita, la città venne praticamente abbandonata a se stessa per colpa di un terribile terremoto scoppiato venticinque anni prima del periodo in cui è ambientato il gioco. Oggi, la città è lacerata da conflitti per il controllo e la supremazia. In **Vagrant Story** voi interpretate **Ashley Riot**, un Riskbreaker (cioè un agente segreto, per parlare chiaramente), e fate parte dei **Cavalieri della Pace di Valencia**. Siete alla ricerca di **Sydney Losstarot**, bellezza bionda (che per la cronaca il Wonderbra lo usa...) e principale colpevole dell'assedio del palazzo del **Duca Bardorba**. Proprio per cercarla e capire cosa sta succedendo entrate nella città utilizzando un passaggio segreto. Ma non vi voglio anticipare più nulla (sono un piccolo bastardo, ma ho un senso della misura...), dal momento che praticamente è da qui che inizia il gioco vero e proprio.



▲ Gli ambienti sono ricostruiti con una precisione maniacale e riproducono gli stili medievali che ci aspetteremmo di trovare.



▲ L'area di gioco è ruotabile e zoomabile (si dirà?) a piacimento, grazie al poligono che la disegna. Ma la qualità non perde il confronto con i giochi che usano schermate fisse prerenderizzate.

COL VIAGRANT È SODDISFATTO QUEL GRAN PEZZO DI... GRAFICA

Quanto vi ho bastardamente anticipato è illustrato dalla lunga introduzione. A un filmato FMV di qualità Square fanno seguito molte sequenze non interattive, che si svolgono però con la stessa grafica delle fasi giocate vere e proprie. E così, prima di prendere in mano il pad, avrete un assaggio dell'estetica. L'impatto grafico è costituito da ambienti interamente tridimensionali, peraltro ruotabili a piacimento e su cui si può intervenire agendo su due livelli di zoom. Ma la qualità artistica supera l'immaginazione; i personaggi e le ambientazioni sono ispiratissimi e perfetti; si vede che è stato fatto un grande lavoro di ricostruzione. Il gioco richiama un **medioevo europeo** negli edifici; i castelli, le chiese e tutti i più piccoli particolari (mobili, finestre) richiamano ciò che immaginiamo sia stato il nostro Medioevo. E i personaggi, in tutto questo, sono resi con una cura ancor maggiore. I volti di tutti sono quanto di più realistico sia mai apparso su PSX: sono animati sia gli occhi che la bocca... e sentimenti quali la preoccupazione, la cattiveria, l'angoscia, ovviamente il godimento, l'incertezza sono dipinti sulle facce dei personaggi che animano **Vagrant Story**.

BATTAGLIE E MAGIE STUDIATE A TAVOLINO

Nel gioco, un ampio studio è stato fatto sul sistema di **battaglie** e di **magie**. In **Vagrant Story** ci sono molti oggetti di uso direttamente o indirettamente bellico: armature, scudi, spade, asce, fino a pozioni e magie. Certamente **Vagrant Story**, a livello strutturale, è un'avventura non particolarmente originale. A livello di gameplay, infatti, tranne che per le sezioni di combattimento, ci troviamo di fronte a un prodotto decisamente non desueto. La trama, invece, merita una nota a parte: non solo è certamente originalissima e molto complessa (grazie anche alle azioni dei personaggi, davvero molto ben caratterizzati), ma ha anche una

localizzazione storica di infinito fascino. Il Medioevo cupo, buio e misterioso, è perfetto per un gioco di atmosfera. E di atmosfera questo **Vagrant Story** ne ha da vendere, grazie al perfetto mix di sequenze

PICCHIAMI PIÙ FORTE CHE PUOI. PER FAVORE...!

Le fasi di combattimento sono molto belle e divertenti. Fondamentalmente, mantenete il controllo diretto su **Ashley** e scegliete il momento in cui attaccare il nemico. Appunto nell'istante propizio, 'fissate' l'azione e potete scagliare contro un attacco. Fissando i movimenti compare una sfera che avvolge **Ashley** e gli dà modo di colpire. A seconda di dove si trovi il nemico (in che punto e a quanta distanza) **Ash** potrà colpire una o più parti del corpo. A seconda del punto colpito, si avrà una conseguenza: colpire un arto inferiore renderà più lento il nemico, colpire un braccio armato renderà inutilizzabile l'arma ecc. Gli attacchi possono essere fisici o magici,



▲ Lo vedete quanto sono duri i nemici da sconfiggere? Certo che son duri, stiamo pur sempre parlando di **Viagrant...**

ovvero avvenire con **armi** (da lancio o da taglio) o con **incantesimi**; a seconda dei nemici, imparerete a scoprire come gestire al meglio le vostre capacità offensive.



▲ La sfera che si apre intorno ad **Ashley** ci indica qual è il raggio di azione del colpo che possiamo portare; a seconda delle parti del corpo del nemico che vi sono inserite, noi possiamo tirare la stecca.



▲ La qualità degli scontri è assoluta e non vi annoierete mai; hanno una parte molto importante nell'economia del gioco, ma questo non trasforma certo **Vagrant Story** in un wargame!

QUESTO E' UN FILM INTERATTIVO

A volte capita... che nascano alcune parole del cui utilizzo vien fatto un uso improprio, o di cui è fatto abuso; in entrambi i casi, queste inesattezze nel parlare avvengono per bocca degli ignoranti. Per esempio, la parola 'film interattivo' è stata usata da persone che non sapevano esattamente cosa fosse. E allora pure io parlo di alcuni videogiochi etichettandoli impropriamente 'film interattivi'. Con questo inadeguato appellativo voglio intendere quei videogiochi nei quali sono presenti queste caratteristiche:

- la **trama** è ben sviluppata e interessante, tanto interessante da assorbire il giocatore nel personaggio e nella storia narrata
- il gioco è solitamente un'avventura
- la **grafica** è molto spettacolare e i punti che riprendono l'azione sono studiati in modo da creare sempre il massimo coinvolgimento nelle vicende che si svolgono
- fasi interattive e non interattive si alternano per dar modo alla storia di dipanarsi
- il **profilo** caratteriale dei personaggi è sempre ben disegnato

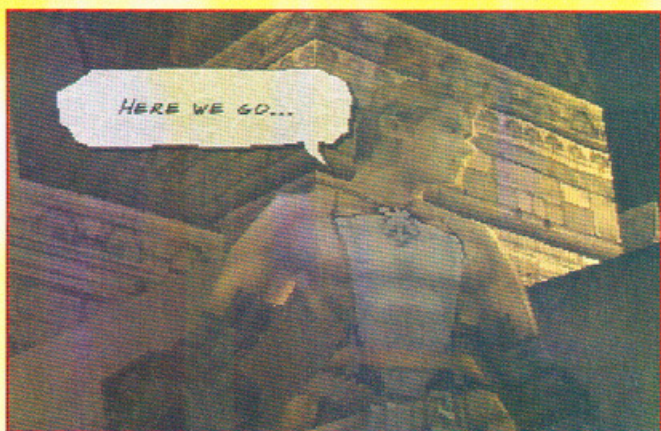
e proposto al giocatore, che in questo modo può immedesimarsi con il protagonista.

Di giochi con siffatte caratteristiche ce ne sono alcuni; e tutti coloro ai quali ne piace uno, probabilmente apprezzeranno pure gli altri. Ad appannaggio di questi (individui intelligenti) fornisco un breve elenco dei giochi le cui caratteristiche ho testé indicato:

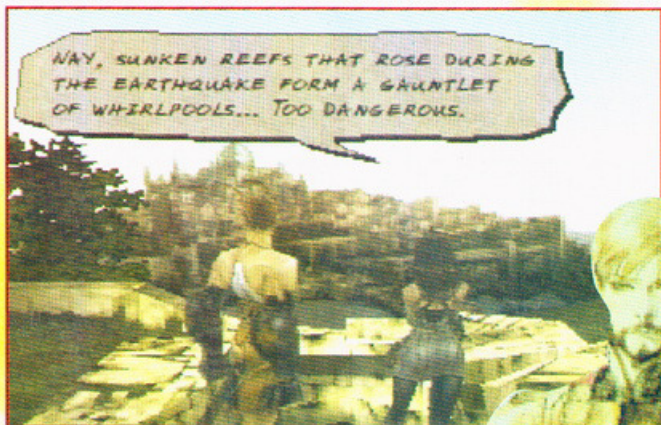
- **Metal Gear Solid**, nel quale voi siete Solid Snake (no, di Solid ce ne sta uno solo: il mio grande amico Paolo) e vi infiltrate in una base nemica per liberare due ostaggi
- **Silent Hill**, che vede voi, un normale scrittore, alla ricerca di vostra figlia scomparsa nella tenebrosa cittadina di Silent Hill
- **Dino Crisis**, in cui penetrate (ma qui il Viagrant non c'entra) in un laboratorio scientifico per scoprire l'accaduto e lo trovate infestato da pericolosi dinosauri.

Tutti e tre i giochi summenzionati, pur narrando tre storie diversissime, con ambientazioni e personaggi infinitamente lontani fra loro, riescono nell'intento di coinvolgere il giocatore come se si trattasse di una pellicola cinematografica. E questo avviene proprio grazie alla trama, al tratteggio dei personaggi, alla storia, ai pericoli che vengono corsi. Questi indicati sono sicuramente i prodotti più rappresentativi tra tutti i giochi dell'ultima generazione: solo su PSX era possibile sviluppare simili titoli (è ciò che ha detto il mio padre morale, **Hideo Kojima**, ideatore di Metal Gear Solid), grazie alla capacità di immagazzinamento dati del CD e alla potenza nel calcolare aree tridimensionali.

non interattive, di inquadrature d'impatto, di musiche evocative e di atmosfera. Il guardare unito al giocare vi rapirà, anche per il fatto che (almeno a me è successo così) ritroverete molti richiami evocativi che vi faranno venire in mente tutto ciò che pensate, immaginate sul

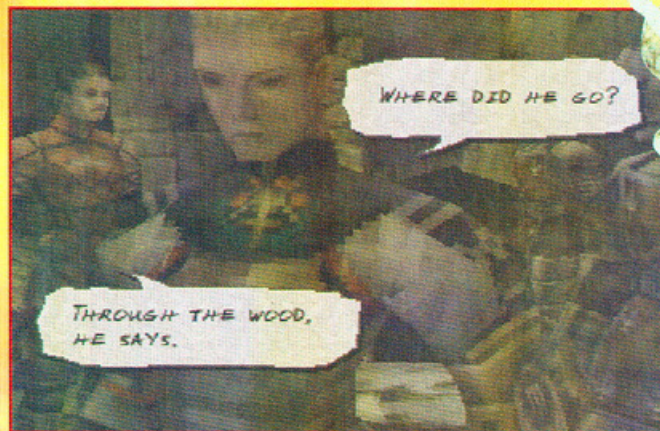


▲ I personaggi sono caratterizzati molto bene; anche gli artwork che corredano la recensione indicano quanto studio sia stato fatto sulla caratterizzazione di tutti, dai protagonisti ai semplici nemici.



▲ I dialoghi occupano una parte molto importante nell'economia del gioco; non sono parlati, ma questo non pesa affatto.

Medioevo: castelli, pioggia, intrigo, camere con letti enormi, abbigliamenti... La **coerenza** e la precisione con cui è ricostruito un mondo tanto particolare sono davvero notevoli, e questa qualità serve realmente ad aumentare la sensazione di trovarsi, vivere lì.



▲ È per mezzo delle fasi parlate che apprendete cosa sta succedendo. La trama è molto ben confezionata e procede tra colpi di scena e rivelazioni untuose.



I PERVERSI DI TURNO

Il campionario di nemici presenti in *Vagrant Story*, me ne sono accorto, è molto numeroso ed eterogeneo; gli avversari che incontreremo possono essere divisi in diverse classi di appartenenza:

- **Demoni**: venuti dalle più basse profondità dell'inferno, sono molto resistenti agli attacchi psichici e magici. Sono intelligenti e costituiscono dei temibili avversari grazie a un'abilità che gli permette di creare mostri di altre razze minori.

Rompetegli le ossa a furia di attacchi e magie molto potenti, e vedrete che non vi daranno più fastidio! - **Umani**: nemici di questo tipo hanno la capacità di utilizzare armi (alcuni addirittura sono discreti nell'uso della magia, anche se non a livelli alti). Non hanno abilità speciali e, stando sempre attenti, si possono eliminare senza troppe preoccupazioni.

- **Phantom**: sono le anime che non riescono a riposare in eterno; capaci di utilizzare magie di inusitata potenza, sono deboli nel combattimento corpo a corpo... ma il problema è raggiungerle... Quindi controbattete usando con intelligenza la vostra magia.

- **Non morti**: i classici zombies, pericolosi perché imprevedibili. Sono deboli alle magie basate sugli elementi Holy Fire, e alle armi di qualunque tipo.



- **Animali**: sono pericolosi per la velocità e la resistenza, ma per fortuna possono essere eliminati con attacchi praticamente di ogni tipo.

- **Draghi**: sono forse i mostri più bilanciati. Ottima intelligenza e fantastici skill d'attacco rendono questa razza di esseri veramente temibile. Tostissimi da combattere, fate attenzione...

CON UN PAD IN MANO MI POSSO REALIZZARE

La giocabilità è molto buona; anche se probabilmente passa in secondo piano

rispetto alla coerenza e alla funzionalità dell'aspetto 'cinematografico', il controllo su Ashley è molto preciso. Le mosse che può eseguire non sono moltissime, al contrario è molto

HP 100/100 MP 100/100

RISK ZERO WAITING FOR COMMAND

ステータス

R. ARM ■ AVERAGE

L. ARM ■ DYING

HEAD ■ GOOD

NECK ■ EXCELLENT

BODY ■ GOOD

LEGS ■ BAD

STRENGTH 89 89

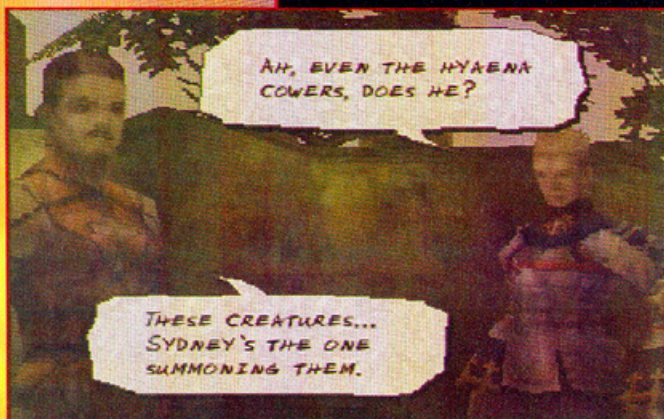
INTELLIGENT 98 98

AGILITY 38 38

MENU

INFO.

▲ La gestione dell'inventario è molto chiara e semplice, nonostante il numero di oggetti da tenere sotto controllo sia molto elevato. Con semplici comandi, infatti, riuscirete a gestire le complete funzioni riferibili al buon Ashley.



▲ La vera natura dei personaggi vien fuori dalle affermazioni che fanno ma anche dalle espressioni dei loro volti. Mai, in un gioco, i PNG sono stati tanto espressivi... Sembra proprio di assistere a un film con buoni (pochi) e cattivi: tanti, purtroppo...).



◀ Notate l'estrema cura con cui sono state realizzate le ambientazioni.

completa la sezione riguardante l'inventario. Di oggetti ce ne sono moltissimi e riguardano soprattutto gli scontri. In effetti, le fasi di combattimento sono molte e frequenti, implementate con molta intelligenza. Si sviluppano nei termini che un bel box chiarirà in modo

preciso, qui ne basti il commento... Gli scontri sono coinvolgenti e vari (grazie ai sistemi di attacco e alla natura dei nemici) e non verranno a noia; comunque, controllando il box che descrive altresì i nemici che troverete sulla vostra strada, potete farvi una ricca idea di quello che vi aspetta.

NON POSSIAMO FARE A MENO DI ECCITARCI PER QUESTO VIAGRANT... SORRY, VAGRANT!

Insomma, *Vagrant Story* è davvero un prodotto (sarebbe riduttivo chiamarlo semplicemente 'gioco') completo e coinvolgente, una vera esperienza ludica di alto livello.

Lo consiglio senza riserve a tutti, anche a quelli ai quali il genere non piace: la cura realizzativa e la qualità oggettiva raggiungeranno e conquisteranno tutti, nessuno escluso. Porcaccia la miseria lurida, ve lo giuro!



DI LUCIO PROSPERI

Chase The Express

Planet Voto

89

A favore

- Buona realizzazione grafica
- Trama coinvolgente e ben congegnata
- Interamente in italiano

Contro

- Sistema di gestione dei colpi non particolarmente funzionale
- Caricamenti molto frequenti
- Struttura di gioco non particolarmente innovativa

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

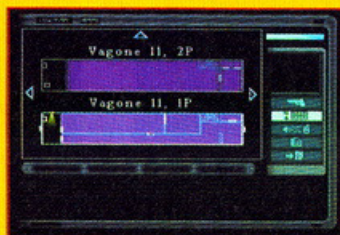


Come inizio non c'è male: sul tetto di un treno lanciato a folle velocità e 'ripieno' di terroristi senza scrupoli.



LE FERROVIE NON FUNZIONANO BENE

Il vero protagonista di questo **Chase the Express** è ovviamente il treno a bordo del quale si svolge l'intera vicenda narrata. Il potente mezzo è interamente corazzato, dotato delle più sofisticate attrezzature e di un **arsenale** nel quale gli agenti possono armarsi. All'interno abbondano le carrozze di lusso, soprattutto quelle con gli alloggi per le autorità, arricchite da mobili antichi e sale da bagno di



prestigio. Tutti i vagoni sono disposti su due piani distinti, collegati tra loro da delle piccole **scale a chiocciola**. Nelle immagini vi mostriamo il **Blue Harvest** da fuori e una bella sezione dell'interno, così cominciate a farvi un'idea di quello che vi aspetta.



crivo all'indomani della funesta finale degli Europei, persa dall'Italia contro la Francia per un goal subito a trenta secondi dalla gioia! In

questo momento, quindi, l'idea di farmi un mazzo così per salvare l'ambasciatore francese in Russia non mi piace neanche un po'. Che vada in malora lui e tutto l'Esagono, Platini, Chirac, Zidane, Trezeguet, Wiltord e compagnia bella! Anzi, la delusione è tale che adesso mi schiero dalla parte dei terroristi e li aiuto a mettere a segno il loro piano.

I **Cavalieri dell'Apocalisse**, questo il loro inquietante nome di battaglia, hanno infatti deciso di sequestrare il **Blue Harvest**, un treno supercorazzato diretto da Mosca a Parigi con a bordo il sucitato ambasciatore e tutta la sua famiglia. Per rendere più credibile il loro

ruolo di cattivi hanno imbarcato su un vagone anche una 'simpatica' bomba atomica e sono pronti a farla scoppiare se non verrà versata loro la modica cifra di 10 miliardi di dollari! A questo punto l'idea di lanciare una bomba di questa potenza sulla capitale francese, piena di tifosi festanti con la maglietta dei Blues addosso, non mi appare tanto drammatica...

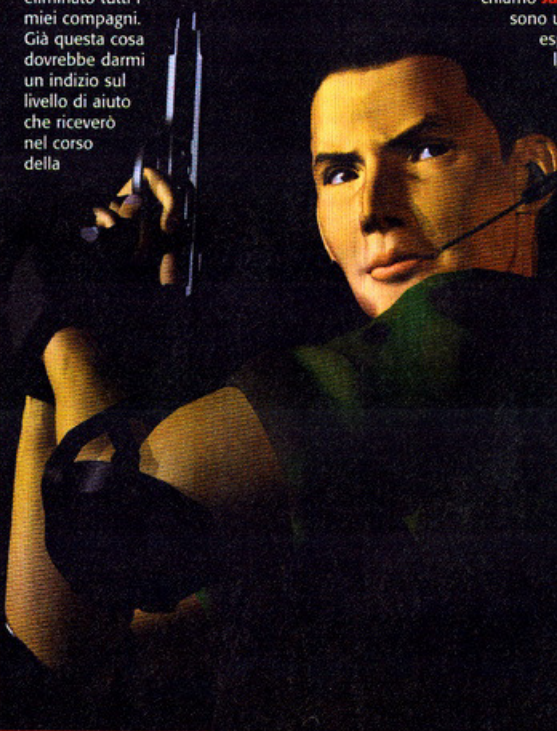
LIGIO AL DOVERE

Ma purtroppo la mia fedeltà alla Causa e all'Arma mi impedisce di fraternizzare con questi loschi figuri, anche in considerazione del fatto che per impossessarsi del treno hanno eliminato tutti i miei compagni. Già questa cosa dovrebbe darmi un indizio sul livello di aiuto che riceverò nel corso della



▲ Ecco il vostro inventario, dal quale potrete selezionare gli item, contattare il comitato di crisi via radio e consultare la piantina del treno.

missione: mi ritroverò solo soletto a combattere un'orda di criminali incalliti pronti a scaricarmi addosso il contenuto dei loro caricatori. Evviva! Ah, scusate, non mi sono ancora presentato: mi chiamo **Jack Morton** e sono un agente esperto nella lotta contro i terroristi, nell'uso delle armi da fuoco e nel





▲ Ogni volta che comparirà un nemico il mirino si posizionerà automaticamente su di lui.

combattimento corpo a corpo. Ora che vi ho inquadrato per bene la situazione posso tranquillamente defilarmi e lasciare a voi il compito di salvare baracca e burattini. Siete pronti? Che si aprano le danze!

La caratteristica principale di **Chase the Express** è quella di essere un'avventura sulla falsanga di titoli come **Resident Evil**, **Dino Crisis** e **Galerians**, con

la particolarità dell'ambientazione: il più volte menzionato treno. Vi troverete, quindi, a girovagare esclusivamente per dei **vagoni**, suddivisi su due piani, alla ricerca delle persone sequestrate, delle chiavi d'accesso, dei terroristi e della bomba. Durante le prime partite questa ambientazione può creare qualche difficoltà, soprattutto ai giocatori meno esperti, perché i vagoni sembrano assomigliarsi tutti e la piantina a disposizione non li diversifica in alcun modo, a eccezione del **numero di carrozza**. Dopo un breve peregrinare, però, comincerete a raccapezzarvi, magari aiutandovi con il sistema più vecchio del mondo: un bel **foglietto di carta** su cui segnare le cose più importanti!

ACCHIAPPA L'ESPRESSO

Una delle cose che più può infastidire di questo **Chase the Express** sono i ripetuti accessi al disco che sarete costretti a sciroparvi ogni volta che passerete da una carrozza all'altra. Va bene che ormai dovrete esserci abituati, visto che la

maggior parte dei titoli analoghi soffre dello stesso problema, ma qui si raggiungono livelli davvero fastidiosi, anche perché ogni volta vi comparirà una **schermata** che vi indicherà che città avete raggiunto... e vi assicuro che dopo un po' non ne potrete davvero più!

Al di là di questo, comunque, quando la



PER DARE UN VOLTO AI PROTAGONISTI



La vicenda narrata in **Chase the Express** inizia a bordo del **Blue Harvest**, un treno supercorazzato sul quale viaggia **Pierre Simon**, l'ambasciatore francese in Russia, e la

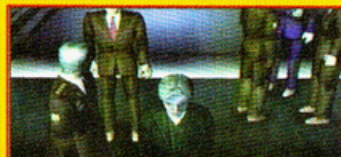


sua famiglia. Il treno è diretto a **Parigi** ed è scortato da due elicotteri militari. All'improvviso il caos: i due elicotteri vengono abbattuti e un commando di ribelli sequestra tutti gli occupanti del



◀ Una delle cabine degli agenti di scorta... Sicuramente potrete trovarci qualche informazione utile.

treno facendo piazza pulita degli agenti di sicurezza. L'ambasciatore e la sua famiglia vengono catturati e i **Cavalieri dell'Apocalisse**, questo il nome dei sovversivi, fanno richiesta di



una cifra simbolica per rilasciare gli ostaggi: 10 miliardi di dollari, che al cambio attuale fanno leggermente meno di 20.000.000.000.000 di lire, centesimo più, centesimo meno. Nella rassegna fotografica di queste pagine



vi sveliamo in anteprima i volti dei vari protagonisti della vicenda: l'ambasciatore, la sua famiglia, il capo dei ribelli, il comitato di crisi incaricato di venire a capo della vicenda e per chiudere in bellezza voi, l'eroe di turno.

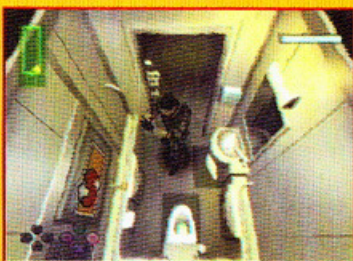
L'ANGOLO DEL GUARDONE

Una delle caratteristiche più interessanti (anche se non originali... avevamo già visto qualcosa di simile in *Galerians*, anche se nel gioco della Crave l'operazione avveniva grazie ai poteri mentali di Rion, il protagonista) del gioco è quella di poter osservare all'interno di alcune



stanze attraverso lo **spioncino**. Ovviamente, quando quest'operazione sarà possibile vi compariranno i **tasti azione** del joypad e premendo quello evidenziato potrete accedere alla succitata funzione. Questa si rivela particolarmente utile per scoprire in anteprima chi si nasconde all'interno delle varie stanze, permettendovi di studiare un'entrata efficace.

IL FASCINO DELLA TOILETTE



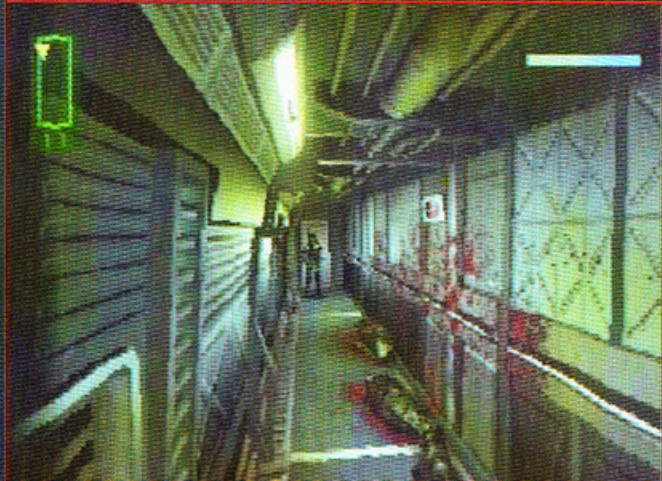
I Giapponesi sono tutti un po' maniaci, questo lo sappiamo ormai da diverso tempo, ma comincio a pensare che siano anche un po' feticisti nei riguardi dei bagni. In tutte le avventure realizzate negli ultimi anni, da *Resident Evil* a *Dino Crisis*, da *Parasite Eve* a *Galerians*, il protagonista finirà prima o poi sempre in una toilette. E ne vedrete di tutti i tipi: grandi, piccole, pulite o lerce... Molte volte saranno luoghi totalmente inutili, altre volte posti in cui potrete salvare la vostra situazione. È il caso di *Chase the Express* nel quale, ogni volta che entrerete nel W.C., avrete accesso alla memory card e potrete registrare i vostri progressi per caricarli una volta spenta la PlayStation. Insomma ogni volta che entrerete in bagno farete un passo avanti verso la risoluzione dell'avventura... Serve un commento? Direi di no...

Un bel lago di sangue... Purtroppo molti dei vostri compagni hanno perso la vita nel tentativo di fermare l'azione dei terroristi.

locazione viene caricata si è ripagati da un livello di **distagio** piuttosto alto, grazie all'inclusione di molti particolari che rendono l'esperienza di gioco davvero realistica. Fa sicuramente un certo effetto entrare nelle **quartiere** e perquisirle alla ricerca di qualcosa di utile (come chiavi, codici d'accesso o armi), covando il timore di essere scoperti da un momento all'altro o coltivando la speranza di trovarci una bella ragazza appena uscita dalla doccia (mi dispiace deludervi, ma questa vostra speranza resterà disillusa... Di belle ragazze in questo gioco ce ne sono poche, anche se un pensiero potrebbe farlo per la vostra collega, una biondina niente male... Forse non particolarmente femminile, vista l'esperienza che vanta nel combattimento, ma davvero degna di nota). Un altro elemento di un certo interesse è la possibilità di osservare l'interno di stanze bloccate da una porta chiusa attraverso lo **spioncino** (ma bene! Dopo aver fatto i maniaci, sperando di trovare in giro qualche ragazza poco vestita, adesso vi mettete anche a fare i guardoni... Con tutti i soldi che abbiamo speso per farvi studiare!). In questo modo sarete sempre al corrente di quello che vi aspetta, ovviamente una volta trovato il modo d'introdurvi all'interno. L'effetto che viene mostrato non è obiettivamente un granché, soprattutto se paragonato a quello, concettualmente piuttosto simile, che abbiamo potuto ammirare nell'ottimo *Galerians*.

FINCHÉ C'È MITA

In generale, comunque, la realizzazione grafica è di buon livello, soprattutto considerando l'attenzione messa nella composizione di **ambientazioni** efficaci. Spesso



resterete ammirati di fronte all'arredamento di alcuni vagoni, mentre i più sensibili potrebbero anche rimanere disturbati dalla presenza di molto sangue. Gli sviluppatori non hanno certo lesinato in merito, e un corridoio su due sarà 'arricchito' da cadaveri di vostri ex colleghi, il più delle volte orribilmente sfigurati e dilaniati, con un gran spreco di piastrelle e globuli rossi. A letto i più

impressionabili! Il vostro alter ego si muoverà in modo

credibile, pur essendo vittima di un **sistema di controllo** molto simile a quello delle classiche avventure Capcom, con tutti i pregi e i difetti che questo comporta. Dove, però, le animazioni lasciano a desiderare sono nelle sezioni iniziali, nelle quali vi troverete sui **tetti** dei vagoni, soprattutto quando Jack dovrà saltare da uno all'altro. Più che un agente superaddestrato sembra un soggetto con gravi problemi di deambulazione. Il **sistema di controllo** non mi ha particolarmente impressionato, soprattutto perché non permette di gestire con autonomia il puntamento dell'arma. Quando vi troverete faccia a faccia con i vostri nemici, infatti, il **mirino** si sposterà automaticamente su di loro, permettendovi così di occuparvi solamente di far fuoco. Questo sistema, all'apparenza piuttosto funzionale, mostra tutti i suoi limiti quando ci si



Peccato, solo avanti e roba andata a male...



trova con più di un nemico da affrontare o quando si tenta di spostarsi per evitare i proiettili avversari. In questi due casi noterete l'imbarazzo del sistema di scegliere l'obiettivo migliore, con conseguente breve momento di assoluta inoffensività... C'è comunque da dire che il più delle volte vi troverete ad affrontare un nemico per volta, forse perché i programmatori stessi si sono resi conto della pecca. Parlando di nemici, è scontato fare riferimento alla loro **intelligenza artificiale**, che è tutto sommato buona anche se, per farvi cominciare in modo più soft, gli sviluppatori hanno deciso di incrementare il livello di difficoltà mano a mano che si procede con il gioco.

godersi appieno il susseguirsi degli eventi e capire il rischio che l'umanità intera sta correndo... (anche se, lo ripeto, liberarsi di qualche francese festante al momento non mi appare una prospettiva tanto drammatica!)

RIFLETTERE PRIMA DI AGIRE

Rispetto a titoli come quelli della serie di **Resident Evil**, più volte portati come riferimento e termine di paragone per questo **Chase the Express**, il gioco della Sony ha uno sviluppo e un gameplay decisamente meno frenetico. Molto spesso vi troverete ad aggirarvi per i vagoni e ad affrontare sezioni con poca azione-sparatutto, come per esempio nei primi livelli di gioco di **Metal Gear Solid**.

Questa scelta d'impostare il gameplay più sull'esplorazione che sugli scontri a fuoco (comunque presenti, diciamo semplicemente, non in maniera ossessiva...) farà la gioia di chi predilige un'impostazione più riflessiva ma, d'altro canto, renderà l'esperienza di gioco poco frenetica per tutti gli altri. Visto l'elevato numero di titoli analoghi disponibili sul mercato credo che ognuno potrà



Finalmente sono riusciti a raggiungere l'ambasciatore francese... Adesso gli sparo, giusto per vendicarmi della finale degli Europei.

In definitiva, credo che questo **Chase the Express** possa essere considerato un titolo molto interessante, soprattutto per chi apprezza questo genere di giochi (... e non se ne è ancora stufato, visto che ogni mese ne escono sempre uno o due). La meccanica ormai consolidata lo rende fruibile fin da subito, mentre l'ambientazione alternativa garantisce il necessario livello di varietà. Se però non ne potete davvero più di cloni di Resident Evil, sappiate che nel gioco della Sony non troverete nulla che possa farvi cambiare idea. E adesso tocca a voi decidere se il **Blue Harvest** e il suo carico molto esplosivo devono arrivare a Parigi o no... E adesso tocca a voi decidere se i francesi devono sopravvivere o no. Mi sembra che dopo la finale di Rotterdam non ci possano essere dubbi sulla decisione migliore da prendere.

PAZIENZA, SOPPORTAZIONE, RASSEGNAZIONE

Uno degli elementi che più infastidisce nel gioco in questione è la straordinaria frequenza dei **caricamenti**. Ogni passaggio da un vagone all'altro sarà accompagnato dalla comparsa di una schermata e da un breve accesso al disco. Questa cosa, sebbene risulti necessaria per offrire ambientazioni ricche di dettaglio, è comunque piuttosto fastidiosa e tende a spezzare il ritmo di gioco, già non particolarmente sostenuto. Cosa potete farci? Purtroppo davvero ben poco, se non armarvi di pazienza ed entrare nell'ordine d'idee di farci l'abitudine...

RUSSIA
ST. PETERSBURG I



In alcune locazioni la telecamera modificherà l'inquadratura per visualizzare meglio alcuni importanti elementi.

Come nella maggior parte delle avventure di questo tipo, sarà la **trama** uno dei punti di forza della produzione, e per renderla il più verosimile e coinvolgente possibile sono stati inseriti molti filmati d'intermezzo che vi permetteranno di calarvi completamente nel gioco, dimenticando qualsiasi altra cosa: dai compiti per il giorno dopo all'appuntamento con quella tipa a cui facevate la corte da mesi e che finalmente aveva accettato di uscire con voi... Scherzi a parte, si può comunque notare il buon livello dei **filmati** e soprattutto l'ottima **traduzione** in italiano di tutti i dialoghi. Questo permette anche ai non anglofoni di

trovare la propria soddisfazione, scegliendo quello più appropriato ai propri gusti (basandosi, ovviamente, sulle nostre Prove Planet). La **longevità** è garantita dal coinvolgimento con la trama, ben strutturata, che non vi farà mollare il joypad fino a quando non metterete la parola fine al tentativo sovversivo dei Cavalieri dell'Apocalisse.



Per aprire certe porte avrete bisogno di raccogliere delle schede magnetiche.

L'ANGOLO DEL PERSONAGGIO FEMMINILE

Contrariamente a quanto avviene nella maggior parte delle avventure in stile Resident Evil, il protagonista della vicenda sarà un **uomo** e non la classica fanciulla più o meno abbigliata (pensiamo a **Jill Valentine**, star di Resident Evil Nemesis, ad **Aya**, protagonista di Parasite Eve e del suo imminente seguito o a **Regina**, la bella agente di Dino Crisis). In **Chase the Express** il vostro alter ego è **Jack Morton** che, al di là del nome non particolarmente bene augurante, si dimostra un personaggio comunque

degno di nota e d'animo nobile. Sul vostro cammino, comunque, avrete la fortuna di fare la conoscenza della bella fanciulla qui riprodotta. Non vi anticipiamo niente sulla sua identità né se sta dalla parte dei buoni (cioè voi) o dei cattivi; ci limitiamo ad apprezzarne la mise e il lungo capello biondo, che può sempre interessare... A voi il piacere della scoperta!



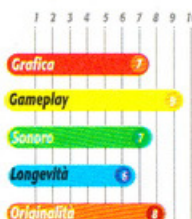
Silent Bomber

DI ALESSANDRO 'PITONE'
SECCAFIENO

**C'è poco da fare:
giocando a Silent**

**Bomber mi sono divertito come un falso
eunuco nell'harem! Il gameplay non sarà
lo stesso (e forse neanche il divertimento),
ma Silent Bomber è veloce, scorrevole,
divertente,
facile da usare,
non sporca e
occupa poco
spazio.**

- A favore**
- Azione veloce, frenetica
 - Originale nel suo sistema di sparo, che poi è il cuore del gioco
 - Trama intrigante che si dipana nonostante il gioco sia uno sparatutto
- Contro**
- Longevità ridotta



Planet Voto

90



no sparatutto, per poter essere definito tale, tra le molte caratteristiche che deve avere non può assolutamente essere carente dal punto di vista della **velocità**. Ovviamente neanche dal punto di vista dell'**arsenale**, ma a questo arriveremo dopo. La velocità, si diceva; sinonimo di frenesia, di azione intensa e di

fuoco continuo, nel caso di uno sparatutto. A **Silent Bomber** la velocità non manca, ma non aspettatevi, come potrebbe suggerire il titolo, un velocissimo simulatore di bombardiere stealth, perché siete fuori strada. Il bombardiere silenzioso è **Jutah** e a dispetto del suo 'titolo' non soffre di

aerofagia né di meteorismo. La sua è una storia triste; una storia di tradimento e di inganno, una storia che lo ha portato a essere il **killer** spietato che ora è. Ma la redenzione è dietro l'angolo.

IL SOLITO, BRUTTO FUTURO PROSSIMO VENTURO

Ambientato in un futuro oscuro e robotico, **Silent Bomber**

racconta la storia di Jutah, un soldato facente parte di un'élite, i **Silent Bomber**, che vengono impiegati da una misteriosa organizzazione per distruggere un'armata di droidi fuori controllo. Definirli fuori controllo sarebbe come dire che gli Unni erano dei birbantelli; i **droidi** hanno acquisito una loro coscienza e una loro intelligenza. Indubbiamente aiutati da qualche alleato umano (ma questo lo rivelerà solo la trama durante lo svolgimento del gioco), questi droidi stanno cercando di prendere il potere e dominare la razza umana. Niente di nuovo fin qui; l'originalità del gioco sta nella sua linea narrativa e di come gli eventi



▲ Direttamente dal tutorial, l'esplosione del vostro primo nemico meccanizzato. La prima bomba non si scorda mai...



IL PRIMO BOSS

Il primo boss di fine livello è un **lanciamissili semovente** simile a un grosso ragno meccanico. Inizialmente vi attaccherà lanciando alcuni missili dal dorso, alternando questa tecnica all'uso massiccio di **due cannoni laser frontali**. Quando comincerà a indebolirsi, cambierà tattica: attiverà una barriera che lo renderà temporaneamente invulnerabile (anche se gli avete piazzato delle bombe addosso e le fate esplodere: se lo scudo è acceso, nisba). A scudo attivato, effettuerà un rush nella vostra direzione, rush che però è sempre **verticale od orizzontale**. Questo vi consente di



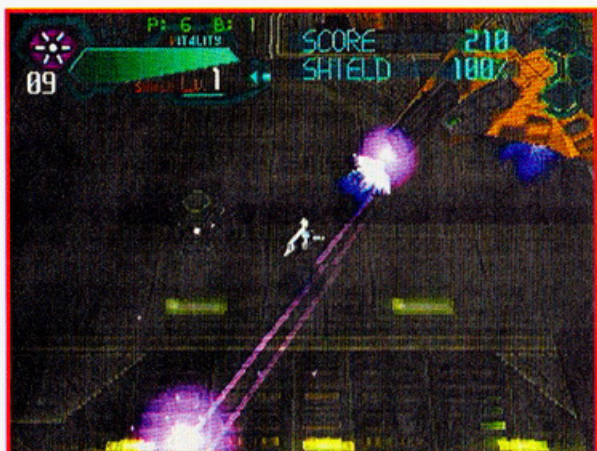
evitare facilmente la sua carica, specialmente se utilizzate il **super-salto**. Il momento adatto per colpirlo in questa fase è quando si ferma per ricaricare gli scudi: in questo momento è estremamente vulnerabile e potrete piazzargli addosso molte bombe con la



tecnica **Stack**. Vi invito a prendere di mira principalmente le **zampe**, da sempre tallone d'Achille (e parliamo di tallone non per nulla...) delle armi dotate di questo sistema di locomozione. Continui colpi in quelle zone ne limiteranno la mobilità. Il punto più sicuro e

veloce per piazzare l'esplosivo è esattamente sotto il suo ventre, dove non vi può colpire con i laser e dove di fatto non vi vede. Esattamente come avete fatto con il Metal Gear Rex.





▲ Unità più grandi si alterneranno con altre più piccole (ma più numerose) per sbarrarvi la strada. Ma niente vi sarà precluso, se avrete la vostra scorta di bombe.



▲ Alcuni passaggi sono realizzati in un riconoscibilissimo old-school style: mooolto platform!

vengono esposti. Premiamo **Triangolo** e facciamo un passo indietro, almeno fino al **tutorial**.

Come già detto nella preview, questa sezione è importantissima per due motivi: il primo è che vi spiega come controllare Jutah e il suo particolare sistema di fuoco; il secondo è che racconta gli eventi che hanno trasformato Jutah da buon soldato, ma con una coscienza, in un killer che sembra aver perso l'anima al pari dell'Ashley Riot di **Vagrant Story**.

TUTORIAL, LA TUA VOCE...

Avviate il tutorial e vi troverete lungo le solitarie strade di una piccola e anonima cittadina. Alcuni rottami, forse testimonianze di passate e cruente battaglie, bloccano la strada e 'la voce' che sentite nel vostro sistema di comunicazione vi ordina di far saltare queste barricate per proseguire nei vostri compiti. A ogni ostacolo vi viene spiegato l'appropriato metodo di eliminazione, almeno finché non cominciano a comparire dei **droidi**; quando questo avverrà, la 'voce' vi spiegherà come comportarvi. Finché non giungerete in una **piazza**, momento nel quale un filmato con grafica in-game (quella del gioco) mostra come 'la voce' ordini a Jutah di radere al suolo un'installazione piena di nemici. A opera compiuta, mentre le fiamme avvolgono

quella che Jutah crede essere la roccaforte nemica, urla strazianti provengono dall'interno. Ma doveva essere piena di androidi e robot... Queste sono urla umane! Mentre Jutah è arrovelato nel dubbio, dalle fiamme emergono persone in piena combustione che implorano aiuto (o una morte più rapida). Jutah vacilla e a dargli il colpo di grazia sono le urla di donne e bambini che provengono dall'interno di quello che poi si rivela essere un rifugio. In preda allo sconforto più nero, Jutah sta crollando, ma la voce imperiosa gli ordina di portare a termine il compito. Completamente svuotato della sua umanità, Jutah esegue.

MISSIONE SUICIDA

Cambio di inquadratura: sono passati sette anni da quel terribile giorno e **Jutah** si risveglia ancora in preda agli incubi. Dopo tutto questo tempo, il rimorso è ancora annidato nel suo cervello a ricordargli quello che ha fatto. Ma questo succede solo quando dorme; per il resto, Jutah ha deciso di seppellire tutta la sua umanità sotto la pesante corazza dei **Silent Bomber**. In tutto questo tempo ha portato a termine centinaia di missioni come un bon soldato, senza fare domande, eseguendo ogni ordine alla lettera. Ora si trova su un'**astronave** in compagnia di altri Silent Bomber.

L'obiettivo è la nave madre dei droidi invasori; a bordo il comandante della squadra, una popputa ragazza dal tratto manga-pervert, sta aggiornando i membri del team sui dettagli dell'operazione.

Si infileranno attraverso la maglia di sicurezza dell'astronave grazie a dei codici rubati e una volta a bordo, ne distruggeranno i punti chiave. Mi sembra che superare lo **scudo difensivo** di un'astronave-madre con dei codici rubati (codici che, come immaginerete, risulteranno palesemente falsi) sia una cosa che ho già visto... Fatemi pensare... **Endor?** Già... I codici si rivelano essere un'arma a doppio taglio e l'incursione è compromessa! Dalla vostra nave principale si sganciano i gusci di salvataggio che spargono la squadra sulla superficie dell'enorme astronave, separandoli. Il gioco vero e proprio inizia quando uscite dal vostro guscio e cominciate a ricevere gli ordini dal vostro caposquadra.

ARRIVA LA BOMBA...

Ora è arrivato il momento di mettere in pratica quanto imparato nel tutorial. Il fatto che il gioco si chiami **Silent Bomber** non è un caso; benché ancora non mi spieghi di cosa si dia di così silenzioso nel far detonare delle cariche esplosive, la denominazione Bomber è più che mai appropriata. Non avrete infatti né armi a ripetizione, né folgoratori, né altro. Solo una serie infinita di **bombe**. WOW! Farle esplodere è una cosa che potrete fare in due maniere diverse. La prima è quella di piazzarle a terra e di farle esplodere a distanza di sicurezza, coinvolgendo nella detonazione i droidi che passano nelle vicinanze. La seconda è quella di piazzarle **DIRETTAMENTE** sul vostro nemico utilizzando un sistema di **lock-on** a distanza. Le bombe si rilasciano premendo il tasto **Quadrato** e si fanno esplodere premendo il **Triangolo**. Se però tenete premuto il **Quadrato**, comparirà un **cono azzurro** che potrete puntare in qualsiasi direzione: una volta che il suono e l'icona di trasferimento della bomba

ESPLOSIVI AD ALTO POTENZIALE E ALTRI LEGUMI

Come accennato, queste tre miscele esplosive si trovano sotto forma di **power up** che troverete nascosti in giro per i livelli di gioco. Mentre le bombe standard sono infinite e l'unica loro limitazione è il numero che potete piazzare contemporaneamente, questi esplosivi si trovano in numero piuttosto limitato. Sottostanno alle leggi degli E-Chip, ma sono molto più potenti delle normali bombe.



L'esplosivo Gravitazionale impedisce al nemico

colpito di muoversi, intrappolandolo in una sorta di rete magnetica. Ora è come fare il tiro al piccione



Il Napalm, come forse vi suggerisce il nome, crea una barriera di fuoco utilissima per lasciarsi indietro un grande numero di inseguitori. Ma anche un'utile tagliola per i grandi boss che si muovono in direzioni prefissate.



Le cariche Elettroniche causano un temporaneo malfunzionamento dei sistemi elettrici, causando esplosioni interne a chi ne rimane coinvolto. Un temporaneo blocco del movimento rende il nemico facile vittima di un attacco.

avranno confermato il piazzamento (questione di un secondo), potrete lasciare il pulsante e la bomba sarà piazzata lì dove volevate. Premete **Triangolo** e scatenate l'inferno.

UN'ESPLOSIONE PER OGNI OCCASIONE!

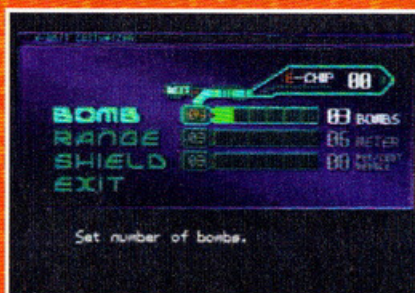
L'operazione di piazzamento a distanza della bomba può essere effettuato sia sulle strutture fisse che sui veicoli in movimento; in aggiunta a questa tecnica, se ne può usare un'altra definita **Stack** che consiste nel piazzare più bombe in uno stesso punto (premendo rapidamente in sequenza il tasto **Triangolo**). Questo vi permette di creare una bomba più grossa in un determinato punto.

E potete piazzarne quante ne volete, in dipendenza da quanto è il vostro potenziale di sgancio multiplo. Una definizione che ho inventato io in questo momento,



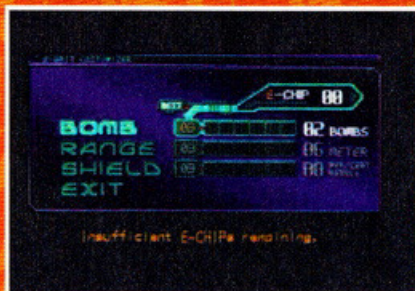
▲ Non ci saranno certamente dubbi sugli obiettivi della vostra missione. I bersagli sono CHIARAMENTE indicati sullo schermo. O non si vedono abbastanza?

E-CHIP, L'ULTIMA FRONTIERA DEI BOMBAROLI



Il sistema di controllo della vostra armatura funziona grazie a dei piccoli chip chiamati appunto **E-Chip**. Questi servono per incrementare uno dei tre aspetti che caratterizzano la vostra armatura. Il primo è il numero di bombe che potete piazzare contemporaneamente. Premendo il **Quadrato**, piazzate una bomba; premetelo di nuovo e ne piazzate un'altra. Potete farle esplodere quando volete, ma se la vostra armatura vi consente di piazzarne di più, potete farlo dove e come volete, anche e soprattutto in punti diversi da quelli dove avete messo le altre. Raggiunto il limite, dovrete farle esplodere per piazzarne altre. Ora: va da sé che più bombe insieme potete piazzare, tanto maggiore è il danno che potete fare e l'area che potete coprire. Destinate gli E-Chip che trovate a questo comparto per aumentare di fatto la vostra potenza di fuoco.

Il secondo aspetto da considerare è il **range**, la portata di ogni bomba. Aumentandolo, potrete colpire bersagli che non riuscite a raggiungere con il sistema di



Lock-On; un buon **blast radius** vi permette di distruggere in un solo colpo molte unità minori che affollano sempre questi scenari. Più E-Chip destinate a questa caratteristica, maggiore sarà lo **splash damage**.

Il terzo aspetto è quello dell'armatura.

Assegnando più E-Chip alle riserve d'energia dell'armatura, diminuirate il rateo del suo deterioramento; in pratica, diminuirate il danno che le armi e le esplosioni vi infliggono.

Il numero di E-Chip che vi servono per passare all'upgrade successivo aumenta sempre, man mano che si sale di livello; questo rende più intrigante la distribuzione degli E-Chip all'interno del sistema, data la loro scarsità e preziosità.

Il vantaggio del sistema E-Chip è quello di poter essere continuamente riconfigurato: distruggete un nugolo di piccoli droidi, mettetevi in pausa, assegnate tutti gli E-Chip agli scudi e affrontate due grossi mech che vi fanno tanto male.

Tanto avete la corazza più forte del normale! E questa è solo una delle tante situazioni che si vengono a creare...



▲ Il multiplayer è alquanto anomalo: un bombarolo contro un boss di fine livello. Alla faccia delle pari opportunità!

ma che rende l'idea di quello che succede in realtà. La vostra armatura e i vostri congegni elettronici sono governati da un sistema di **E-Chip** che provvedono a regolare tre aspetti del vostro sistema d'arma: la **quantità** di bombe che potete piazzare in una volta, il loro **raggio** utile (blast radius o come dicono i maniaci degli sparattutto in soggettiva, lo **splash damage**) e la **percentuale di danneggiamento** della vostra corazza. Un pratico sistema di gestione degli E-Chip permette di distribuirli in una di queste tre categorie per aumentare l'efficacia di uno degli aspetti citati. Questo sistema è completamente configurabile in ogni momento di gioco, permettendovi di fatto di diventare una macchina da guerra con diverse caratteristiche adatte a una particolare situazione.

SALTO IN ALTO CON TNT

Ma non è finita qui! Oltre alle bombe standard, potrete usare **tre** tipi diversi di esplosivo ad alto potenziale. Più ampiamente spiegati nel box a loro dedicato, questi esplosivi particolari possono essere usati da soli o in combinazione con le bombe standard per creare esplosioni ancora più letali. La chicca del sistema di controllo è il **salto**; premendo la **X** una volta, Jutah salterà. Questo può servirvi per evitare i colpi nemici, arrampicarvi sulle strutture o evitare di essere coinvolti nell'esplosione delle vostre stesse bombe o del nemico che ne è vittima. Ma spesso un solo salto non è necessario; premendo due volte in rapida sequenza la **X**, compirete uno slancio ad altissima velocità nella direzione desiderata. Con questo sistema sarete al sicuro da qualsiasi esplosione; non solo, ma potrete anche togliervi da una situazione spinosa in un attimo. È una manovra utilissima e spettacolare che è assai adatta alla natura del gioco. Sono piccole cose come queste che rendono grandi giochi come questo.

LA GRANDE SORELLA

La frenesia di cui tanto ho parlato risiede nel fatto che state assaltando un'astronave grande come un Incrociatore Imperiale, che avete fatto scattare l'antifurto, che siete a piedi, che la vostra squadra è sparpagliata sull'astronave e che sembrano tutti avere bisogno del vostro aiuto! Basta per essere di fretta o ci vuole altro? Durante la partita, la presenza della **voce** del vostro porno-comandante sarà una costante; ora vi chiede aiuto, ora vi



▲ Ecco l'effetto grafico che avrà il vostro super-salto: bucherete l'aria!

rimprovera perché avete disobbedito a un ordine, ora vi informa sullo stato di salute dei vostri compagni. Alla fine del terzo livello, vorreste farle cose indicibili. Ma anche durante il filmato iniziale... La struttura del gioco è a **missioni**: terminate una e potrete salvare la posizione su memory card. Alla fine di ogni livello vi viene assegnato un **voto di completamento** che è calcolato in base ai punti che avete fatto, al tempo che ci avete impiegato, al danno che avete subito, alle zone segrete che avete scoperto e alla congiunzione astrale di quel momento. Scherzavo: le zone segrete non c'entrano nulla. Sì, ho detto **punti**; perché non scordiamoci che siamo di fronte a uno sparattutto. Complesso, ma pur sempre uno sparattutto. Quindi ci sono punti per le unità che eliminate, punti bonus per le combo (quando fate strike usando un nemico in piena detonazione che ne coinvolge altri) e punti di sutura per il nemico. Da buon sparattutto, **Silent Bomber** non scarseggia in **power up**: principalmente troverete esplosivi ad alto potenziale, bonus che ripristinano la vostra corazza e E-Chip. Questi sono, manco a dirlo, i power up più importanti e ovviamente i più difficili da trovare. Tenete presente che l'ambientazione è completamente tridimensionale; sia che ci si trovi sulla superficie dell'astronave o nel suo interno, avrete grandissima possibilità di movimento in tutte le direzioni, e molti dei **container** che celano i bonus sono situati in zone veramente bastarde.

SI VA COSÌ, DI BOMBA IN BOMBA...

Come vuole la tradizione degli sparattutto, le piccole unità nemiche che si incontrano a inizio livello lasciano il posto ad altre più potenti; queste, a loro volta, spianano la strada al **boss** di fine livello. Ci sono anche dei boss intermedi, vero sale di uno sparattutto che voglia essere gustosamente vario. L'alternanza di combattimenti rapidi e cafon con piccoli droidi e di più meditati scontri con mastodontiche macchine da guerra, costituisce la varietà di cui **Silent Bomber** ha bisogno. È come una boccata d'aria fresca con un retrogusto... invecchiato! E mi si passi la contraddizione in termini. Il concetto di piazzare le bombe e farle detonare a piacimento aumenta notevolmente lo spessore tattico del gioco; piazzamento diretto sulla corazza o distesa di bombe tipo campo minato? Uno dei tanti interrogativi che vi verranno rapidamente alla mente, mentre altrettanto rapidamente vi verrà chiesto di dare risposta.

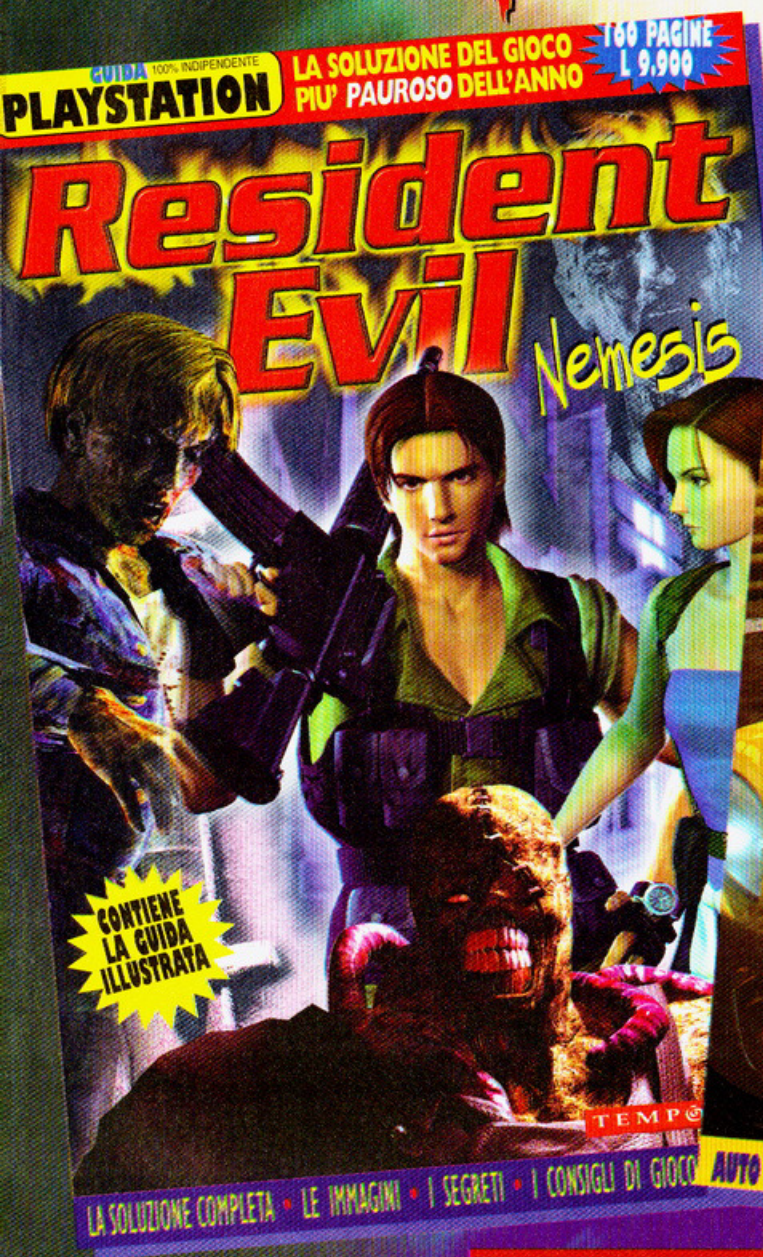
Ma l'aspetto strategico migliore è senz'altro rappresentato dal sistema di **E-Chip** (a cui è dedicato un box) che permette una grande varietà di situazioni in combattimento. È implementata un'opzione per un **multiplayer**

piuttosto particolare: un giocatore usa Jutah e l'altro usa una grossa macchina da guerra, un boss di fine livello; interessante variazione sul tema dello scontro alla pari. È anche possibile giocare in queste arene virtuali contro il computer, ma è una feature che bisogna sbloccare terminando il gioco. Non esiste motivo al mondo per cui dobbiate scegliere un altro sparattutto al posto di **Silent Bomber**.



GUIDA 100% INDIPENDENTE
PLAYSTATION

presenta



IN EDICOLA



Casa: **Acclaim**
Genere: **Shoot'em up in prima persona**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
(stick e vibrazioni)

Armorines

DI CHRISTIAN PETTINI

Ancora nei pasticci: la Terra è stata invasa da schifidi alieni e noi dobbiamo difenderla, respingendo l'offensiva. Pensateci voi: a me gli insetti fanno impressione, e l'unico modo che ho per contribuire alla nobile crociata è di prestarvi lo zampirone e la ciabatta che uso contro le zanzare...



▲ Anche se è poco rilevante, il movimento che compirete salendo le scale è molto naturale e sciolto.

A favore

- Realmente tridimensionale
- Coinvolgente (anche grazie alla trama)
- Sistema di controllo molto performante

Contro

- Tecnicamente debole
- Caricamenti terrificanti
- Non molto originale a livelli di azione di gioco

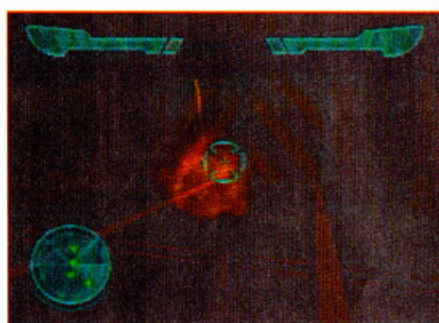


Armorines si presenta proprio proprio bene: il primo livello di gioco è ambientato sulla neve, e io sogno un po' di frescura, che sto provando il gioco proprio alle undici del mattino, quando cala la calura 'nfame... Lamentele sul clima a parte, in effetti è vero che questo Armorines si presenta subito parecchio esaltante: non siamo più noi che attacchiamo (come in tutti i First Person Shoot'em up, da **Doom** a **Medal of Honor**) ma ci difendiamo. Finalmente una causa un po' più giusta e più nobile, oltretutto più coinvolgente: difendiamo l'amato pianeta!

UNA STUPIDA E LURIDA STORIA DI INVASIONE

- Come dicevo nella cappellata introduttiva, l'umanità si trova a dover fronteggiare una minaccia terribile: **insettoidi invasori** stanno rompendo un po' le scatoline. E allora a me (che non sono nessuno) ma anche ai potenti della Terra (che invece un pochino di voce in capitolo ce l'hanno...) è sembrato proprio il caso di far intervenire una forza speciale di soldati iperaddestrati, iperpompanti, ipermercanti, pronti alla peggior minaccia concepibile. Tali soldati, in realtà, sono stati addestrati molto tempo addietro ma sono rimasti con le mani in mano proprio perché

niente al mondo sembrava richiedere il loro intervento. E invece... ta-dah! proprio creature dell'altro mondo costringono questi supereroi a entrare in azione. E non sto a dirvi che dovete (VOI, io ve l'ho già detto che ho la repulsa per gli insetti, vi



▲ Il livello nel quale bisogna ripulire i tunnel dalla feccia aliena è molto difficile! E claustrofobico...

faccio i miei auguri e rimango a casa a fare il tifo) vestire i supertecnologici panni per respingere la minaccia.

UN GAMEPLAY NON ESATTAMENTE ORIGINALISSIMO

Armorines è uno shooter in prima persona sullo stile di **Doom**, anzi di **Quake**, dal momento che è più vicino ai prodotti moderni per via del fatto che offre intriganti feature, quali il guardarsi intorno esplorando l'area circostante (realmente tridimensionale), il salto e la possibilità di **accovacciarsi**. Fico!

UN FILM, UN GIOCO

Il gioco - forse dovevo dirvelo prima... - richiama in modo ufficiale un vecchio film, tal **Project S.W.A.R.M.**; in questo, tassisti uccisi dal prezzo della benzina organizzano un torneo di bocchette per sfidare la nazionale casalinghe... Ovviamente vi ho raccontato un cumulo di idiozie per vedere se eravate stati attenti: io la trama ve l'ho già raccontata! E allora vengo a parlarvi di quello che succede durante il gioco. Come ogni shooter in prima persona, moderno, avete **obiettivi** che vi vengono illustrati prima di ogni missione. Ma sono sempre compiti semplici, e si ripetono ciclicamente; anche se non ve li dicessero voi li portereste comunque a termine: siamo più vicini alla semplicità di un **Quake II** piuttosto che alla (pur sempre relativa) complessità di **Medal of Honor** e del bellissimo **Goldeneye** (apparso però su una console. Al centro dello schermo c'è un **mirino**, che diventa rosso quando inquadrando un

Planet Voto

81

DUE CARATTERI



Nel gioco è possibile scegliere tra ben due, diconsì due personaggi. Uauuauu, vedo la felicità vera nei vostri occhi... Dopo avervi illustrato nel corpo della recensione la natura e le capacità di questo gruppo di soldati davvero davvero forti, eccone i nomi e il look:



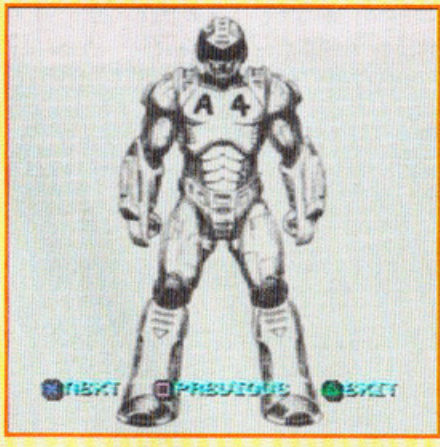
Tony Lewis, di 38 anni
Myra Lane, di 27 anni

Belli, eh? Gran scelta, nevvvero? Beh, la sottile ironia pone in luce che in effetti **DUE** personaggi **NON** costituiscono un rilevante ventaglio di scelta. Peraltro, le differenze fra i due sono praticamente **NULLE**, se non a livello grafico... e qui viene il bello! Se è uno shooter in prima persona e io il mio personaggio non lo vedo, cosa mi importa del suo aspetto? Mah...

SE LI FACEVA MONJA ERANO PIU' BELLI...



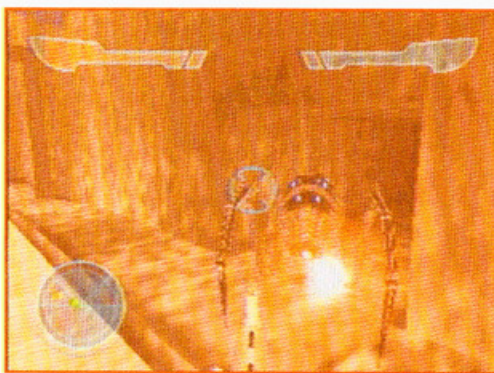
La voce **gallery** illustra gli artworks che i programmatori hanno promosso per tirarne fuori i personaggi del gioco. Ce ne stanno moltissimi e son tutti molto belli e interessanti da guardare. Certamente non costituiscono che un 'di più' e fanno capire quanta cura ci sia stata nel realizzare e confezionare il prodotto. Peccato che tanta precisione non sia stata profusa nella realizzazione nel suo complesso, e che di tale simpatica feature non se ne possa materialmente avvantaggiare il divertimento globale... E inoltre ho anche visto di meglio, e per dimostrarvelo vi sottopongo un parallelo tra un artwork di quelli presenti nel gioco e un disegno fatto da Monja.



obiettivo; ed è allora che saremo sicuri che, facendo repentinamente fuoco, colpiremo il nostro bersaglio.

AUDIO VIDEO SOLEO FIDO CONFIDO DIFFIDO

La **grafica** che disegna le locazioni è discreta. Purtroppo c'è un **effetto nebbia** che però, a esser sinceri, non è molto fastidioso. Infatti il fogging ricopre solamente i paesaggi più in lontananza e inoltre le aree, solitamente, sono disegnate con tonalità abbastanza costanti e la nebbia vi si adegua; per esempio, una caverna ha le pareti praticamente verdi e la nebbia, anch'essa verdolina, confonde leggermente il difetto. La qualità delle texture è scarsina, ma i movimenti della **telecamera** sono fluidi e precisi e in finale è proprio questo il pregio che deve avere un gioco siffatto. Per quanto riguarda il **sonoro**, richiamo quanto avevo scritto nella recensione di Rainbow Six. Li dicevo che "il sonoro non c'è, ma è ottimo". E qui è lo stesso: gli altoparlanti della vostra tele si chiuderanno in



▲ Gli alieni esplodono facilmente: basta sparargli!

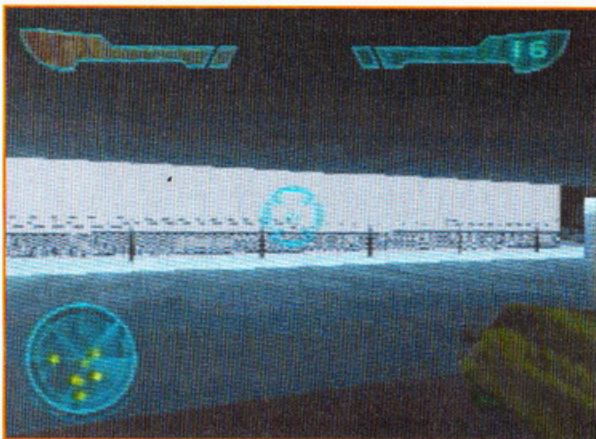


▲ Inizialmente dovrete affrontare solo qualche alieno alla volta...

un silenzio quasi assoluto, ma questo fatto contribuisce a creare una giusta atmosfera.

MI PIACE? LA RISPOSTA È... SSSSI!

La **giocabilità** è molto buona. Come per molti shooter in prima persona, i movimenti sono precisi e fluidi e si ha sempre il controllo del personaggio. Si riesce sempre a fare quello che si vuole in tutte le circostanze, a meno ovviamente che non ci si trovi sotto un fuoco nemico di tale intensità da creare una confusione così intensa da perdere il controllo della situazione e non riuscire a imporre le proprie intenzioni; ma sarebbe un problema del gioco e non del sistema di controllo. Questo, tuttavia, non è configurabile a piacere dall'utente, e tale fatto secondo chi scrive è un problema abbastanza grave; certo, le **quattro configurazioni** proposte sono varie e probabilmente troverete senza problemi quella che fa per voi o per lo meno quella a cui non vi sarà difficile adattarvi. Insomma, si tratta di un buon FPS, sicuramente non il migliore ma comunque in grado di catturare l'interesse del giocatore appassionato che, dopo aver giocato a Quake II e a Medal of Honor, può con beneficio dedicarsi a questo **Armorines**.



IN DUE È UN'ALTRA COSA

Sono solo due, ma rimangono ben interessanti le modalità di gioco che questa fatica

Acclaim ha deciso di dedicare a due amici o a due amiche: d'ora per scontato che le coppie miste spendano meglio il loro tempo... magari aiutandosi con un **Viagant Story** a caso ma certo **NON DAVANTI** ad **Armorines**.

- Una delle due modalità è quella classicamente cooperativa; lo schermo si divide e, uno sopra e uno sotto (ahì ahì, cominciamo male...) i due amici combattono insieme eseguendo esattamente le stesse missioni che il computer assegna all'utente nelle sue stanche partite in singolo. Nella modalità cooperativa c'è un terzo solidatino, controllato dal computer che, lo dico senza timore di smentita, **NON SERVE A NIENTE**. Inoltre, sempre in questa divertente e coinvolgente modalità, dovete far attenzione al fuoco amico (amico?): un colpo sparato da uno dei due utenti umani, colpendo l'altro, può toglierli un bel po' di energia.

- La seconda modalità è ancora più classica: si tratta di un **deathmatch**, ovvero dello scontro fra due giocatori. Questa modalità si sgancia dalla trama di **Armorines** per offrire un puro, semplice, adrenalinico scontro fra due utenti umani. Molto divertente grazie alle arene proposte (studiate in modo intelligente per offrire un divertimento sicuramente intenso), è certamente un buon modo per divertirsi insieme senza troppi patemi.



▲ Nel gioco ci sono due modi per dire 'gioco in coppia'. Entrambe sono realizzate con molta cura e risultano davvero divertenti!

▲ Alcuni bunker possono essere usati come riparo, anche se nella sezione iniziale non ci sarà la necessità di ripararsi troppo.

	31/12/1999	30/06/1999	31/12/1998	1998/1999
A) VALORE DELLA PRODUZIONE				
1 Ricavi sulle vendite e delle prestazioni	1.400.762.493.953	743.646.765.404	1.483.426.900.289	27.263.603.834
2 Vendita delle rimanenze di prodotti in corso di lavorazione, semilavorati e finiti	221.941.364	677.492.501	1.029.659.532	1.206.857.012
3 Variazione dei lavori in corso ad ordinazione				
4 Incremento di immobilizzazioni per lavori interni				
5 Altri ricavi e proventi	26.107.759.367	5.630.114.801	22.638.129.078	3.443.670.319
TOTALE	1.516.546.951.296	745.919.381.704	1.486.636.219.831	31.901.131.465
B) COSTI DELLA PRODUZIONE				
6 Per materie prime, sussidiarie di consumo e di merci	544.007.891.198	267.430.697.443	631.464.229.136	(12.543.697.062)
7 Per servizi	346.572.212.579	170.453.128.767	326.947.548.112	(19.826.694.463)
8 Per godimento di beni di base	65.006.692.995	24.854.184.006	59.282.436.415	4.281.775.426
9 Per imposte				
a) su salari e stipendi	659.433.583.401	119.462.910.092	237.644.203.476	(1.789.879.065)
b) su crediti sociali	64.192.282.288	42.411.671.671	103.023.164.412	669.127.846
c) trattamento di fine rapporto	60.716.821.393	10.220.632.192	116.699.382.421	6.217.433.930
d) trattamento di quiescenza e simili	570.228.474	143.546.067	14.804.590.701	3.334.374.227
e) altri costi	2.364.893.385	36.274.160.969	6.009.692.352	(1.946.231.035)
10 Ammortamenti e svalutazioni: a) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	5.404.656.189	2.283.235.872	6.761.624.483	(843.093.706)
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	231.153.146.630	10.763.359.044	23.431.870.009	(2.721.276.535)
c) altre svalutazioni delle immobilizzazioni d) svalutazione dei crediti compresi nell'attivo circolante e delle disponibilità liquide	117.025.694.923	17.380.840.763	15.437.183.139	(1.089.511.781)
11 Variazione delle rimanenze di materie prime, sussidiarie, di consumo e merci	1134.091.913	2.766.906.226	11.018.134.369	183.542.562
12 Accantonamenti per rischi	60.902.746.064	3.220.039.613	33.675.136.946	9.772.590.682
13 Altri accantonamenti				
14 Costi diversi di gestione	68.318.273.961	11.793.826.534	23.821.721.313	14.406.552.638
TOTALE	1.304.894.681.225	610.674.305.288	1.366.453.888.332	29.330.792.903
DIFFERENZA TRA VALORE E COSTI DELLA PRODUZIONE	121.221.670.064	75.871.456.446	119.172.331.499	2.549.336.565
C) PROVENTI E ONERI FINANZIARI				
15 Proventi da partecipazioni	5.204.238.918	5.204.238.918	17.564.486.126	(12.360.249.208)
16 Altri proventi finanziari: a) da crediti iscritti nelle immobilizzazioni b) da titoli iscritti nelle immobilizzazioni che non costituiscono partecipazioni c) da titoli iscritti nell'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni	891.766.744	454.800.161	492.502.661	399.173.093
d) proventi diversi da precedenti e) interessi e utili su operazioni finanziarie f) plusvalori su titoli ed altri oneri finanziari g) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari h) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari i) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari j) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari k) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari l) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari m) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari n) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari o) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari p) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari q) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari r) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari s) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari t) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari u) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari v) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari w) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari x) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari y) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari z) plusvalori su cambi ed altri oneri finanziari	45.196.823		1.070.988.450	(1.025.696.627)
17 Altri oneri finanziari: a) da crediti iscritti nelle immobilizzazioni b) da titoli iscritti nelle immobilizzazioni che non costituiscono partecipazioni c) da titoli iscritti nell'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni d) oneri diversi da precedenti e) interessi e utili su operazioni finanziarie f) minusvalori su titoli ed altri oneri finanziari g) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari h) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari i) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari j) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari k) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari l) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari m) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari n) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari o) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari p) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari q) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari r) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari s) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari t) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari u) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari v) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari w) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari x) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari y) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari z) minusvalori su cambi ed altri oneri finanziari	6.286.036.913	2.244.955.706	8.506.382.053	(6.510.293.140)
TOTALE	431.583.748	1.719.376.361	4.473.907.784	(4.845.491.532)

18	RETROCESSIONE VALORE DELLE ATTIVITÀ FINANZIARIE				
18	Risultazioni				
	a) di partecipazioni	63.866.162.329		7.753.563.290	56.102.606.039
	b) di immobilizzazioni finanziarie che non costituiscono partecipazioni				
	c) di titoli emessi nell'ambito circolante che non costituiscono partecipazioni				
19	Selezioni				
	a) di partecipazioni	(1.000.551.790)	(483.203.223)	(6.563.825.189)	5.463.273.368
	b) di immobilizzazioni finanziarie che non costituiscono partecipazioni				
	c) di titoli emessi nell'ambito circolante che non costituiscono partecipazioni				
	TOTALE	62.765.610.539	(483.203.223)	1.199.738.102	61.565.828.407
9	PROVENTI DI ONERI STRAORDINARI				
20	Risorse	347.927.080.863	2.244.665.509	45.717.591.584	302.189.480.509
21	Oneri	(62.636.821.314)	(8.287.862.506)	(37.892.362.800)	(14.783.358.478)
	TOTALE	285.271.459.549	(6.043.196.997)	7.825.228.784	287.426.130.831
	RESULTATO PRIMA DELLE IMPOSTE	479.327.162.434	71.064.366.687	(32.661.900.163)	396.675.856.271
22	Imposte correnti	(154.273.000.000)	(11.660.000.000)	(22.503.000.000)	(131.733.000.000)
22	Imposte differite	12.895.000.000			12.895.000.000
	TOTALE	(141.378.000.000)		(22.503.000.000)	(118.888.000.000)
23	UTILE (PERDITA) DETERMINATO	337.949.162.434	59.404.366.687	(55.464.900.163)	277.787.856.271



LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION

PLANET
PLAYSTATION

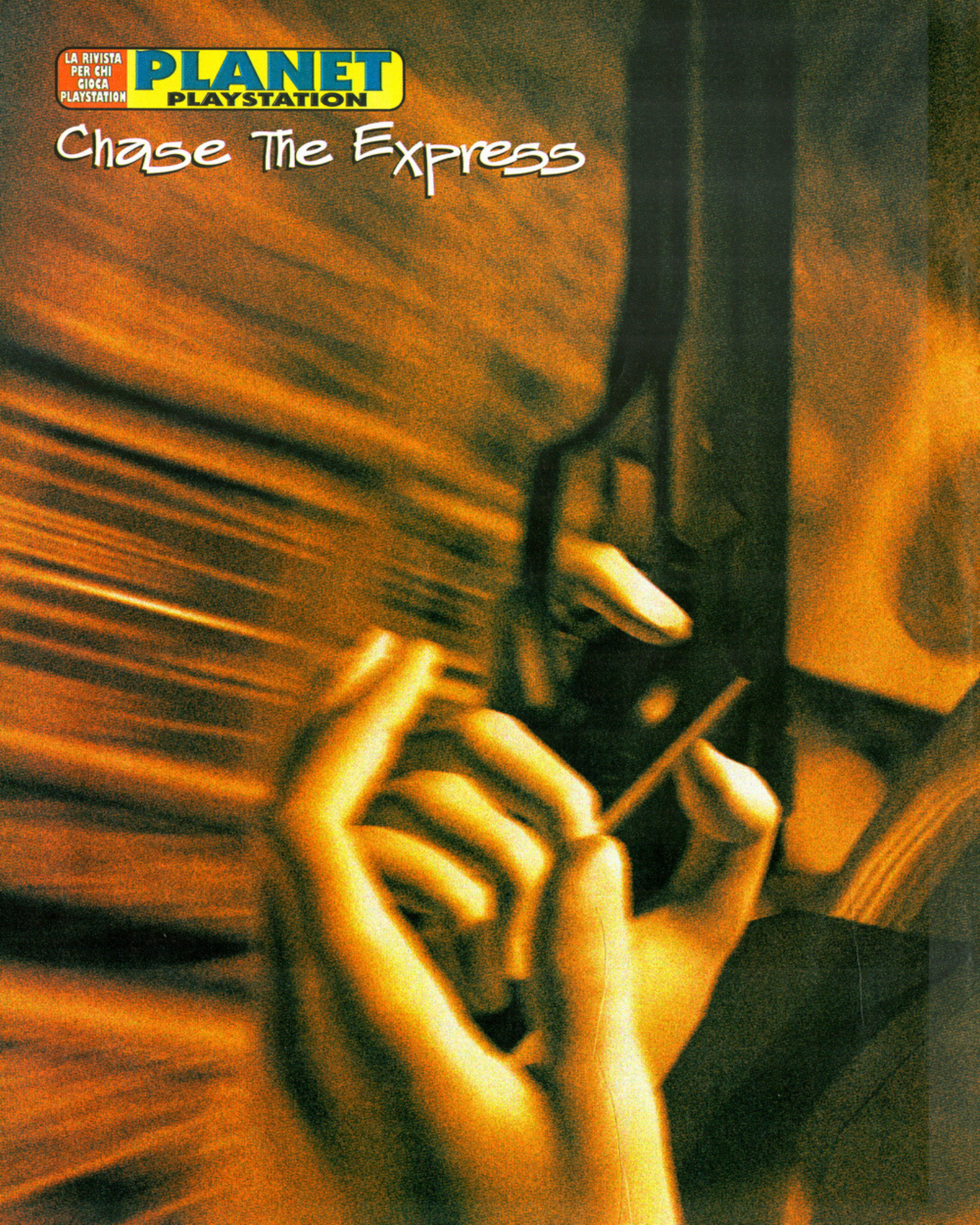
Destruction Derby Raw



LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION

PLANET
PLAYSTATION

Chase The Express





PRS - PUBBLICITA' STAMPA EDIZIONI S.R.L.
VIA ENNIO 6/A 20137 MILANO
TRIBUNALE DI MILANO N. 141344-3528-44 - C.F./P.IVA 00816440150 - REGISTRO DITTE 794713
CAPITALE SOCIALE L. 968.135.000 I.v
BILANCIO DI ESERCIZIO AL 31.12.1999

STATO PATRIMONIALE

ATTIVO	31.12.99	31.12.98	PASSIVO	31.12.99	31.12.98
B) IMMOBILIZZAZIONI:			A) PATRIMONIO NETTO:		
<i>I Immobilizzazioni immateriali:</i>			I Capitale	968.135.000	500.000.000
1) costi di impianto e ampliamento	13.796.040	4.632.080	IV Riserva legale	35.507.683	28.596.000
3) diritti di brevetto e diritti di util.op.ingegno	12.100.000	24.200.000	VII Altre riserve		
4) concessioni,licenze,marchi e simili	33.179.632	28.336.376	I Riserva straordinaria	660.994	67.474.018
7) altre immobilizzazioni immateriali	70.222.653	119.166.891	IX utile dell'esercizio	284.866.384	138.233.659
I TOTALE IMMOBILIZZAZIONI IMMATERIALI	129.298.325	176.335.347	A) TOTALE PATRIMONIO NETTO	1.289.170.061	734.303.677
<i>II Immobilizzazioni materiali:</i>			B) FONDI PER RISCHI E ONERI		
1) terreni e fabbricati	574.100.000	574.100.000	3) Altri	337.888.272	253.488.272
3) attrezzature industriali e commerciali	177.454.548	171.866.101	B) TOTALE FONDI PER RISCHI E ONERI	337.888.272	253.488.272
4) altri beni	44.889.655	82.396.127	C) TRATTAMENTO DI FINE RAPPORTO	601.155.926	554.109.668
II TOTALE IMMOBILIZZAZIONI MATERIALI	796.444.203	828.362.228			
<i>III Immobilizzazioni finanziarie:</i>			D) DEBITI:		
1) partecipazioni			3) Debiti verso banche		
a) in imprese controllate	900.000.000		a) esigibili entro l'eserc. successivo	8.519.143.133	7.687.185.447
b) in imprese collegate	571.407.679	818.907.679	6) Debiti verso fornitori		
d) in altre imprese	2.000.000		a) esigibili entro l'eserc. successivo	32.391.254.873	25.212.200.914
2) Crediti			11) Debiti tributari		
d) verso altri			a) esigibili entro l'eserc. successivo	385.589.597	544.302.926
a) esigibili entro l'esercizio	7.000.000	7.000.000	12) debiti verso istituti di previdenza		
2) esigibili oltre l'esercizio	5.150.000	4.250.000	a) esigibili entro l'eserc. successivo	244.384.565	278.272.810
III TOTALE IMMOBILIZZAZIONI FINANZIARIE	1.485.557.679	830.157.679	13) Altri debiti		
B) TOTALE IMMOBILIZZAZIONI	2.411.300.207	1.834.855.254	a) esigibili entro l'eserc. successivo	436.734.520	309.112.500
C) ATTIVO CIRCOLANTE:			D) TOTALE DEBITI	41.977.106.688	34.031.074.597
<i>II Crediti:</i>			E) RATEI E RISCONTI PASSIVI	71.854.997	246.604.243
1) Verso clienti			TOTALE PASSIVO	44.277.175.944	35.819.580.457
a) esigibili entro l'esercizio	40.967.560.796	32.679.589.394			
5) Verso altri			CONTI D'ORDINE		
a) esigibili entro l'esercizio	63.403.802	107.636.640	GARANZIE PRESTATE		
III TOTALE CREDITI	41.030.964.598	32.787.226.034	a terzi		
<i>IV Disponibilità liquide:</i>			fidejussioni	2.900.000.000	2.900.000.000
1) Depositi bancari e postali	756.134.764	1.131.355.324	ALTRI CONTI D'ORDINE	0	12.577.935
3) Denaro e valori in cassa	2.953.950	2.196.080	TOTALE CONTI D'ORDINE	2.900.000.000	2.912.577.935
IV TOTALE DISPONIBILITA' LIQUIDE	759.088.714	1.133.551.404			
C) TOTALE ATTIVO CIRCOLANTE	41.790.053.312	33.920.777.438			
D) RATEI E RISCONTI ATTIVI	75.822.425	63.947.765			
TOTALE ATTIVO	44.277.175.944	35.819.580.457			

CONTO ECONOMICO

A) VALORE DELLA PRODUZIONE:			C) PROVENTI E ONERI FINANZIARI:		
1) Ricavi delle vendite delle prestazioni:	78.025.491.344	63.634.687.740	15) Proventi da partecipazioni		
5) Altri ricavi e proventi	465.087.401	209.450.434	b) da imprese collegate		9.524.000
A) TOTALE VALORE DELLA PRODUZIONE	78.490.578.745	63.844.138.174			
B) COSTI DELLA PRODUZIONE:			16) Altri proventi finanziari		
7) Costi per servizi	72.830.781.669	58.474.445.827	d) diversi		
8) Costi per godimento di beni di terzi	257.215.727	306.778.331	da altri	47.759.120	52.377.360
9) Costi per il personale:			17) Interessi ed altri oneri finanziari	227.961.890	257.085.770
a) Salari e stipendi	1.700.843.789	1.601.799.687	C) SALDO PROVENTI E ONERI FINANZIARI	-180.202.770	-195.184.410
b) Oneri sociali	540.112.493	530.507.448	E) PROVENTI E ONERI STRAORDINARI:		
c) Trattamento di fine rapporto	128.271.686	119.439.710	20) Proventi		
	2.369.227.968	2.251.746.845	b) altri proventi	423.796.895	329.221.773
			21) Oneri		
10) Ammortamenti e svalutazioni:			c) Altri oneri	29.373.658	25.197.595
a) Ammortamento immobilizzazioni immateriali	90.141.022	94.785.066	E) SALDO PROVENTI E ONERI STRAORDINARI	394.423.237	304.024.178
b) Ammortamento immobilizzazioni materiali	174.044.127	200.143.591	RISULTATO PRIMA DELLE IMPOSTE	900.319.384	655.001.659
	264.185.149	294.928.657	22) Imposte sul reddito		
11) Variazioni delle rimanenze di merci	0	13.500.000	22a) Imposte correnti	623.626.000	516.768.000
13) Altri accantonamenti	84.400.000	84.400.000	22b) Imposte anticipate	-8.173.000	
14) Oneri diversi di gestione	1.998.669.315	1.872.176.623			
B) TOTALE COSTI DI PRODUZIONE	77.804.479.828	63.297.976.283	26) UTILE DELL'ESERCIZIO	284.866.384	138.233.659
Differenza tra valore e costi della produzione	686.098.917	546.161.891			

Si dichiara che il presente bilancio conforme alle risultanze delle scritture contabili.

ELENCO DELLE TESTATE DI CUI P.R.S. HA L'ESCLUSIVA PUBBLICITARIA

- VERA (mensile)	- COSTRUIRE (mensile)	- CAPITAL (mensile)
- A TAVOLA (mensile)	- GULLIVER (mensile)	- MEDIOEVO (mensile)
- AMADEUS (mensile)	- ABITARE (mensile)	- ARS (mensile)
- ARCHEO (mensile)	- TOP GIRL (mensile)	- SPEAK UP (mensile)
- ASTRA (mensile)	- IL GIORNALE DEL DIRIGENTE (mensile)	- CUCINA CREATIVA (mensile)
- AUTO PIU' (mensile)	- CASE DA ABITARE (mensile)	- K (mensile)
- AUTOCAPITAL (mensile)	- AUTO IN 4X4 (mensile)	- ZODIAC (semestrale)
- DOMENICA QUIZ (settimanale)	- NEWTON (mensile)	- TELE PIU' (settimanale)
- DIRIGENTI INDUSTRIA (mensile)	- GUIDA TV (settimanale)	- VERDE OGGI (mensile)
- PLANET PLAYSTATION (mensile)		

Vandal Hearts II

DI ALFREDO DELMONACO

**Ahhhh,
il Medioevo...
periodo fitto
di storie
d'eroi
e codardi,
maghi
e streghe,
amori e
tradimenti...
A proposito
di questi
ultimi, ma
è vero che
Lancillotto
e Ginevra...
vabbè,
lasciamo
stare, và...**

A favore

- Trama interessante
- Dialoghi piacevoli
- Il nuovo sistema di combattimento "sballerà" i più strategici

Contro

- Scelte grafiche discutibili
- Lento
- Molto strategico nei combattimenti.



Planet Voto

80



a moltitudine di storie intrecciate nel tessere la trama del Medioevo non ha limiti.

Racconti e leggende in cui la magia rappresentava una componente fondamentale e dove le gesta eroiche del cavaliere di turno rimbalzavano da un Regno all'altro, venivano tramandate e raccontate sempre con maggiore enfasi da chi le aveva sentite. Logicamente, con simili spunti, i più fervidi scrittori hanno attinto a piene mani dal calderone (giusto per rimanere in tema) e divagare sull'argomento, creando mostri, cavalieri e pulzelle da salvare. È il caso di **Vandal Hearts II**, seguito di uno dei Role Play Games più conosciuti su PlayStation e titolo atteso con impazienza dai fan del genere.



ANNO DI GRAZIA 986 d.C.

Siamo nel 986 d.C., in uno dei luoghi medioevali sospesi fra realtà e fantasia. Il Regno è totalmente in mano al Re **Logore**, un nobile di animo puro e spirito saggio. Purtroppo non abbastanza saggio da evitargli il matrimonio con **Agatha**, più incline allo sperpero dei beni reali e al tradimento che a una vita matrimoniale serena. Infatti, assistita dal suo amante, il Cardinale **Lodorak**, complotta un piano per uccidere il Re (un classico...) ed entrare così in possesso, oltre che delle fantastiche ricchezze del Regno, anche del potere assoluto (altrettanto classico...). Succede così che Lodorak, in breve tempo, sotto la guida di Queen Agatha diventi il governatore incontrastato del Regno. A dargli manforte un esercito di cavalieri, che con ogni tipo di nefandezza (leggi torture, esecuzioni sommarie, rapimenti, spazzioni ecc.), e garantiscono al sovrano un Regno abbastanza tranquillo. Ciliegina sulla torta, Agatha provvede a spedire sul trono un giovanissimo Principe **Franz**, effettivo erede al trono e fantoccio sotto il suo più completo controllo.

In questo clima austero e ostile si svolge la trama di **Vandal Hearts II**, che vi metterà nei panni di un piccolo eroe che nasce e combatte nel periodo in cui il Regno vive il suo periodo peggiore di tirannia. Il governatore esige sempre più tasse, mettendo in crisi il popolino, già stremato da un raccolto irrisorio e dalla povertà dilagante.

SULLA SCIA DELLA SQUARE

In generale, la realizzazione di **Vandal Hearts II** si accoda a quella della serie di **Final Fantasy** e, più precisamente, a **Final Fantasy Tactics**. Gli estimatori del titolo Square potranno trovare un certo interesse nella controparte **Konami**, che pur non essendo un capolavoro rimane un gioco sicuramente interessante.

L'ARMAIUOLO



Una delle cose più divertenti dell'intera avventura è quella di trovarsi con qualche 'soldino' in tasca e recarsi dall'armaiuolo che, è proprio il caso di dirlo, è un vero mariolo (ahahahahahah... la rima...). Costui, in cambio del vostro sang... di pochi spicci (... seee... come no...), vi metterà a disposizione un **arsenale** di tutto rispetto, in cui l'unico limite ai vostri acquisti è dato dalla pecunia che avrete a vostra disposizione. Naturalmente il gioco prevede che, con l'avanzare dell'avventura, incontriate dei nemici sempre più tosti e più remunerativi nel caso riusciate a

sconfiggerli. Va da sé che maggiore sarà il denaro a vostra disposizione, migliori saranno le armi che potrete portarvi a casuccia...



▲ La cattiveria dei vostri avversari è pari solo alla loro bruttezza... Guardate che faccia che ha il Luogotenente del Governatore...

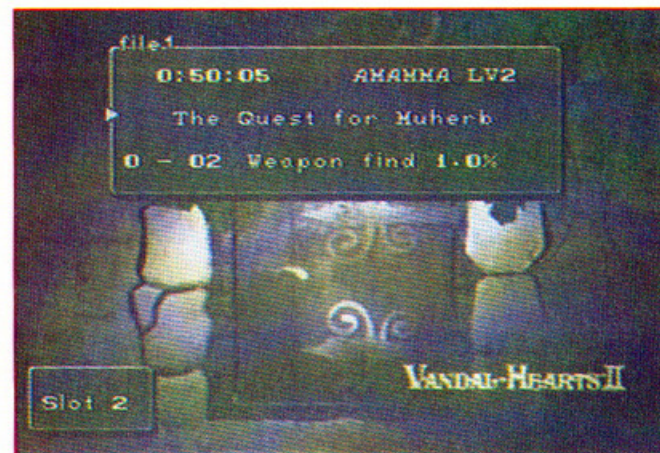


▲ Alcune scene sono molto violente, anche se l'impostazione grafica mitiga il livello di gore.



▲ I dialoghi sono ben strutturati, anche se a volte risultano un po' lunghi.

La realizzazione grafica sfrutta lo stile tipico dei giochi dello stesso genere, molto particolare e fortemente influenzato dallo stile dei **manga** giapponesi. I personaggi verranno riprodotti quindi in modo cartoonato e con il tipico 'testone' delle serie dei cartoni giapponesi più famosi. Per quanto riguarda le ambientazioni, bisogna riconoscere che il lavoro di disegno e di rifinitura delle texture non è affatto male



▲ Il menu delle memory card vi permetterà, oltre naturalmente a salvare e a caricare, anche a vedere a che punto siete nell'avventura.

e sicuramente superiore alla media. Menzione particolare anche ad alcune **mosse speciali**, fra l'altro presenti in abbondanza, con giochi di luce sicuramente a livello. Andando avanti nel gioco, si potrà finalmente addentrarsi nelle numerosissime sfumature del sistema di gioco, che prevede una vasta gamma di opzioni diverse. La gestione dei personaggi avviene in modo pressoché completo con una buona libertà di azione. Al contrario di molti altri concorrenti, infatti, sebbene il titolo Konami preveda una trama da seguire ben precisa, l'utente non sarà obbligato a seguire scrupolosamente uno schema di gioco prestabilito. Si potrà decidere di acquistare armi, oggetti o effettuare combattimenti in zone sconosciute, anche se queste ultime bisognerà sceglierle fra quelle rese disponibili dal computer. Naturalmente, tale libertà d'azione cozza violentemente con quella che poi risulta essere il filo conduttore del gioco. Prima o poi la CPU farà in modo di 'chiuderci' altre vie per obbligarci a seguire quella principale. Poco male, poiché comunque l'utente avrà avuto modo di spaziare in diverse situazioni ed evitare la sensazione di **percorso predefinito**. Curiosità del sistema di controllo è che l'utente non avrà mai (o rarissime volte) modo, al di fuori delle situazioni di combattimento, di comandare direttamente il personaggio principale o altri personaggi. Gli spostamenti principali avverranno sempre tramite la **cartina** e, quelli interni al paese, tramite il **menu** apposito.

TRASFERIMENTI E COLONNE SONORE

Tornando all'oggettistica, naturalmente saranno presenti un ottimo numero di oggetti diversi, dei quali parecchi con caratteristiche secondarie. Per esempio, le **armi** avranno, per la maggior parte, tutte una funzione secondaria legata a un **incantesimo**. Questo, però, per poter essere lanciato ha bisogno che l'arma faccia un periodo di 'rodaggio'; trascorso questo periodo l'incantesimo potrà essere liberato e usato. La novità relativa all'arsenale bellico dei



LA MOSSA SIMULTANEA

Rispetto agli altri giochi sul generis, **Vandal Hearts II** può vantare alcune rimarchevoli novità. La principale è rappresentata dal nuovissimo sistema di **combattimento a turni**, impreziosito da alcuni accorgimenti che lo rendono unico. Tutti sappiamo che, essendo gli RPG giochi derivanti da versioni da tavolo, è previsto nei combattimenti suddetto sistema a turni. Tradotto in soldoni, uno per volta i due contendenti potranno effettuare una mossa di attacco o difesa, cercando di arrecare più danno possibile al suo avversario. Ora, immaginatevi il campo di battaglia di Vandal Hearts II come un'enorme **scacchiera**. A turno, potrete decidere di muovere le vostre 'pedine' come meglio credete, nei limiti, naturalmente, dello spazio consentito dalla CPU. Per poter colpire il vostro avversario, però, dovrete portare il vostro personaggio in una zona nelle immediate vicinanze del nemico. La grossa novità sta nella possibilità che il vostro avversario potrà decidere di effettuare una mossa **contemporaneamente** alla vostra. Ciò significa che una vostra mossa apparentemente ottima potrebbe poi rivelarsi errata perché anticipata e contrattaccata dal vostro avversario. Questo stravolge completamente la normale routine di questo genere di giochi, rendendo più avvincente e vario il combattimento.



personaggi di **Vandal Hearts II** è espressa tramite un nuovissimo menu di **trasferimento incantesimi**. Quest'ultimo consiste nella particolarità di poter trasferire, appunto, il potere di lanciare un incantesimo tipico di un'arma, in un'altra arma dalle stesse caratteristiche. Tramite l'apposito menu, sarà possibile far assimilare alla **spada** di un nostro personaggio la capacità di emettere, chissà, delle fireball, tramite il trasferimento da parte di una spada di un nostro compare di (s)ventura. Questa opzione si rivela molto utile ed efficace, proprio quando il gruppo dei nostri combattenti è numeroso e dotato di armi dalle caratteristiche molto simili. Ogni arma avrà la sua specifica caratterizzazione sia a livello di struttura che particolarità d'uso. Per esempio, alcune armi dovranno essere usate in situazioni specifiche, pena un effetto-danno ridotto o addirittura nullo. Altre non potranno essere usate in altre

LE OPZIONI IN BATTAGLIA

Fulcro sul quale si basa la struttura di **Vandal Hearts II** è rappresentato sicuramente dai **combattimenti**. Innanzi tutto sono numerosissimi, e hanno la caratteristica di rappresentare la parte strategica del gioco. Le numerose opzioni daranno la possibilità all'utente di personalizzare come meglio crede le sue battaglie. Qui di seguito possiamo dare uno sguardo alle **opzioni principali** e alle sue funzioni. Ricordiamoci che tutti i combattimenti si svolgono a **turno**, e che noi inizieremo il primo. Si potrà anche scegliere di non muovere uno o più dei nostri personaggi, utilizzando così la mossa prestabilita. Solo quando tutti i nostri personaggi avranno mosso, la 'mano' passerà all'avversario.

ZOOM: Lo zoom, come s'intuirà facilmente dalla parola, vi permetterà di utilizzare la visuale più consona, dandovi la netta impressione d'avere tutto sotto controllo. Questa diversificazione delle telecamere, oltre alla possibilità di ruotare lo schermo con i tasti **L1** e **L2**, vi consentirà di esplorare ogni minimo particolare dei campi di battaglia e dei vostri nemici.

STATUS: Lo status dei vari personaggi si rivelerà di vitale importanza per non farsi sfuggire la situazione di mano. Va da sé che se un personaggio, per errore di valutazione vostra o semplicemente per sfortuna, si trova in difficoltà, potrà essere sempre spostato, sfruttando la prima mossa del vostro turno per farlo arretrare o addirittura proteggendolo con alcuni dei vostri personaggi. Comunque, tramite questo menu, non avrete bisogno di passare in rassegna tutti i personaggi per capire chi 'sta bene' e chi no.

OBIETTIVI: L'obiettivo principale del combattimento, sebbene la maggior parte delle volte non sia differente da distruggere i nemici e salvaguardare il vostro eroe, potrà riservarvi delle sorprese. Ricordarsi quindi di avere sempre ben chiaro cosa fare, pena una fine prematura della vostra avventura.

ALLEATI: Questa schermata riassuntiva vi permetterà, con una semplice occhiata, di 'ricordarvi' chi sono i vostri compagni di ventura, dando anche una veloce occhiata al loro status e alla loro forza generale.

RAGGIO D'AZIONE NEMICO: Questa specie di **mappa** generale si rivelerà molto utile per quantificare le potenzialità vostre e dei vostri nemici. Tramite suddetta cartina, infatti, potrete stimare la posizione dei vostri avversari e, soprattutto, il loro raggio d'azione. Avere sempre presente il raggio d'azione dei personaggi del computer, infatti, si rivelerà estremamente importante per prevenire le mosse avversarie ed, eventualmente, agire con una bella contromossa.



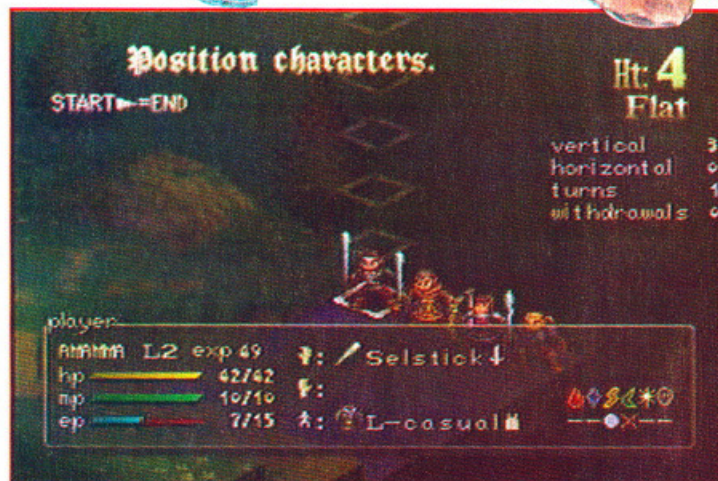
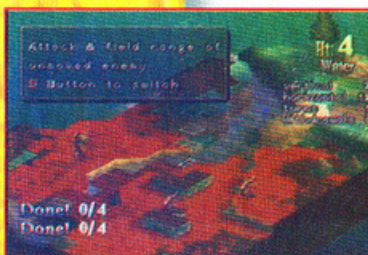
situazioni e così via. Se da una lato questa cosa potrà sembrare noiosa, invece rende il tutto ancora più intripante, senza scordarci che un siffatto sistema di gestione delle armi è una delle caratteristiche principali degli RPG. Menzione d'onore alla **colonna sonora** che vi accompagnerà per tutta la durata dell'avventura. Pulito, ben fatto e mai invadente, il commento sonoro del gioco è in pieno stile medievale, contribuendo a

coinvolgere di più l'utente. Inoltre il soundtrack risulta essere 'dinamico', con delle parti più 'presenti' che indicheranno momenti di frenesia come i combattimenti, e altri più 'leggeri' che andranno a sottolineare i momenti più tranquilli e, perché no, romantici. Comunque, le musiche rimarranno sempre in sottofondo senza mai saturare le azioni di gioco o, peggio ancora, annoiare il videogiocatore.

UN GRADINO SOTTO

Vandal Hearts II rispecchia sicuramente un passo in avanti rispetto al primo episodio. Sorretto da un'ambientazione affascinante, una colonna sonora molto bella e una struttura di gioco interessante, il titolo Konami risulta piacevole e coinvolgente quanto basta. Di contro, i **dialoghi** a volte sono un po' prolissi, oltre al fatto che, molto raramente, avremo un controllo diretto sui nostri personaggi nel corso del gioco; quest'ultima particolarità potrebbe risultare fastidiosa ai più. Se a tutto questo dobbiamo aggiungere che la punta di diamante è rappresentata da **Final Fantasy Tactics** della

Square, dobbiamo relegare **Vandal Hearts II** a una seconda scelta, sempre subordinata al fatto di possedere o meno il capolavoro Square, ma da tenere sempre in considerazione.



▲ Ladies n' gentleman, prendete posto... Fra un attimino i concorrenti inizieranno a darsi un sacco di mazz'...



è in rete con

www.gamearena.it

(www.mediagroup.cc)



Composizione

aggiornamenti quotidiani
news all'avanguardia
preview esclusive
recensioni obiettive
soluzioni complete
hardware professionale
cheats affidabili
sfide avvincenti
donne conturbanti
risate inarrestabili



Istruzioni per l'uso:

cliccare



Posologia:

prima, durante e dopo i pasti.
O anche **invece**



Avvertenze:

Si sono riscontrati casi di dipendenza
(anche immediata)



Controindicazioni:

Non ne uscite più

Vib Ribbon

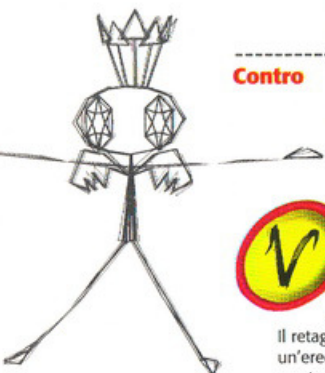
DI ALESSANDRO
'PITONE' SECCAFIENO

A favore

- Il gioco che può vantare tra le sue caratteristiche la parola 'originale' senza paura di risultare banale
- Funziona con un qualsiasi CD musicale
- Prezzo stracciato
- Ideale per le feste

Contro

- La grafica è funzionale al gioco, ma è sempre e comunque semplice, ridotta all'osso
- Il gameplay è quanto di più facile si possa immaginare; non stagna perché la musica cambia a vostra discrezione, ma si tratta sempre di premere pulsanti a tempo...



Vib Ribbon è un gioco perché dovete fare punti, sbagliando e riprovando. Penso che sia questa la differenza fondamentale tra un gioco vero e proprio e i prodotti che non ricadono sotto tale dicitura come Fluid o Music... Il retaggio di Vib Ribbon, il suo gameplay, è un'eredità quanto mai nobile, visto che il suo creatore è lo stesso **Masaya Matsuda** che

Quante volte avete letto su queste pagine che un gioco era 'originale'? Molte, probabilmente. Spesso esagerando, perché ogni gioco ha un'origine più o meno definita. Anche Vib Ribbon ha dei precedenti. Ma quello che offre va oltre.

diede vita al cane-rapper **PaRappa** e alla gattina musicista **Lammy**. Per rimanere in tema animal (questi giapponesi, che perversi...) Vib Ribbon ha come protagonista un **coniglio ballerino** (!!), anche se sarebbe



▲ I puntini attorno a Vibri indicano il suo approssimarsi alla forma alata e l'arco sottostante indica la progressione nel pezzo.

meglio definirlo atleta, visto che più che un ballo, la sua è una corsa a ostacoli!

LA LINEA, LA MUSICA E TU...

Il protagonista di Vib Ribbon, **Vibri**, è questa creatura simile al coniglio ma con l'attitudine di una cavalletta e le potenzialità di una colomba, di una rana e di un verme. Queste sono infatti le forme in cui evolverà o retrocederà Vibri, a seconda che riesca a superare gli ostacoli che gli si parano davanti mentre percorre la sua strada sulla linea, il

Planet Voto

90

Vib Ribbon che dà il nome al gioco. Avviata la partita (ma è meglio che scegliate prima il filmato di istruzioni), scoprirete che il gioco è tutto lì, su questo sfondo nero dove una forma animale saltella e zompetta felice, percorrendo una **linea bianca**. La musica inizia lentamente, specialmente al primo livello di difficoltà; altrettanto lentamente il Vib Ribbon scorrerà, presentando principalmente quattro tipi di ostacoli: il **blocco**, la **linea spezzata**, il **cerchio** (che il gioco chiama 'corda', ma si tratta di un normale loop) e il **bucco**. Ognuno dei quattro ostacoli corrisponde a un tasto del pad: il blocco a **L1**, il cerchio a **R1**, il buco al pulsante direzionale **Giù** e la linea spezzata alla **X**. Questi sono gli unici quattro tasti che dovreste usare: premendo quello appropriato a tempo con la musica mentre Vibri si avvicina all'ostacolo, farete in modo che lui lo scavalchi agilmente. Tutto qui. Ovviamente, con l'aumentare della velocità del pezzo anche il Vib Ribbon scorrerà più velocemente; con l'aumentare della complessità del brano e con l'aggiunta di nuove sonorità, anche gli ostacoli aumenteranno e addirittura si combineranno tra loro. Per superarli, basterà premere la combinazione di tasti corrispondenti (non più di due alla volta, comunque). Vi sembra semplice? Vi assicuro che non lo è!

PROVATE ANCHE VOI A SCOPRIRE LE NUOVE FRONTIERE DEL VIDEOGIOCO E DELLA MUSICA!

ANGIE



Esecutore: **Rolling Stones**
Commento: Versione dal vivo unplugged del mitico pezzo degli Stones. Molto difficile, nonostante il beat sia lento. La velocità è data dalle pennate della ritmica di Ron Wood.

TIME



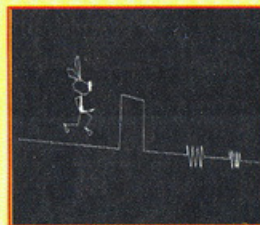
Esecutore: **Pink Floyd**
Commento: Vi aspettavate *The Wall*? E invece no! Volevo vedere l'effetto della tastiera di Wright, pulita più che mai. Guardate che perfezione anche negli ostacoli...

CHEMICAL BEAT



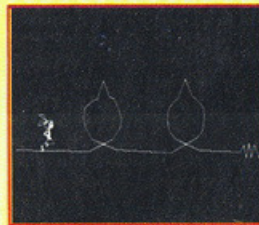
Esecutore: **Chemical Brothers**
Commento: Un piccolo esperimento. La canzone fa parte della colonna sonora del primo Wipeout. Gli ostacoli cominciano a girare su loro stessi...

HARD TO HANDLE



Esecutore: **The Black Crowes**
Commento: *Brando* di Otis Redding nella sua versione anni Novanta. Il groove della batteria, molto semplice, ha generato un percorso assai facile. I Crowes sono magici anche su PlayStation!

THE GIRL FROM IPANEMA



Esecutore: **Jobim**
Commento: Un pezzo che ha fatto storia. Gli ostacoli sono ben definiti e disseminati regolarmente. L'analisi dimostra che c'è gente che sa suonare veramente, dietro.

UN BESTIARIO MUSICALE

Ogni volta che **Vibri** supererà un ostacolo, un piccolo puntino apparirà attorno a lui, andando a formare un cerchio che si chiuderà con il **dicottantesimo puntino**. A questo punto, Vibri muterà forma, dotandosi di ali che lo renderanno più leggiadro e agile nel superare gli ostacoli. Nel caso dovete sbagliare e andare a sbattere contro un ostacolo, i puntini si azzereranno, lasciandovi però continuare la partita. Lo scopo di ogni livello diventa in pratica quello di raggiungere uno stato più "elevato". Ci mancava solo un coniglio con le ali! Ma cosa avranno in testa i giapponesi... Va da sé che se continuate a sbagliare, regredirete a una forma minore, più umile e "bassa". Passerete a **rana** per poi diventare **verme** (con la testa a forma di televisore!) per poi morire definitivamente.

TANTI CD, TANTO GIOCO, NESSUN VOTO

Sarete senz'altro stupiti nel leggere, nella scheda del gioco, che non è stato assegnato nessun voto alla longevità e alla grafica. Guardando le immagini potrete anche aver capito il perché del non-voto sulla grafica; le capacità della mia calcolatrice tascabile sarebbero sufficienti per generare una grafica del genere, ma il gameplay inizialmente semplice non necessita di altri fronzoli. Per quanto riguarda la **longevità**, l'aspetto migliore di **Vib Ribbon**, è limitata da quanti CD musicali avete o riuscite a sottrarre ai vostri amici (quelli che ho io di proprietà di Alfredo 'Diciassette bei Palloni' Delmonaco, non li rivede manco scannato!). La longevità di Vib Ribbon è infatti legata al fatto che si tratta di un gioco musicale, e visto che può utilizzare un qualsiasi CD audio è virtualmente infinito. Certo, il gameplay non cambia, ma le situazioni di fronte a cui ci si trova sono effettivamente sempre diverse; non c'è mai un 'primo schermo', visto che le immagini di gioco vengono generate dalla musica. Cambiate quella, cambia anche il gioco! Le canzoni contenute nel disco sono solo **sei** e servono più che altro per prendere dimestichezza con i controlli. Si tratta di assurde canzoncine pop dello stesso calibro di quelle contenute in PaRappa, Um Jammer e ricordano anche un po' quelle di **Bust-A-Groove**. Quindi sono tutte bellissime! Sappiate che potete mettere il CD in un normale CD player e ascoltarvele tutte; gli autori ed esecutori dei brani sono i **Laugh and Beat**, gli stessi che hanno composto ed eseguito i pezzi di PaRappa e Um Jammer Lammy: garanzia di qualità, quindi!

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI VIB RIBBON!

La cosa più importante da tenere presente è che verrà venduto al prezzo di **L. 29.900**, cioè la nuova e più bassa fascia di prezzo della linea Sony. Benché siano comunque soldi, sono sempre molti di meno rispetto a quelli che dovete sborsare per un gioco full price; non che il prezzo basso sia il solo motivo che deve spingervi all'acquisto: se un gioco fa schifo, non dovreste prendervelo nemmeno se ve lo regalano col detersivo. Ma Vib Ribbon NON FA schifo, anzi. E' uno di quei titoli che potete esibire orgogliosamente alle feste senza il timore di incorrere nelle ire degli eretici che si celano sempre, nel numero di due/tre unità, tra gli invitati a una festa casalinga. "Eehhh... Sempre con questa Pleistecion! Ma metti la televisione, che magari c'è qualcosa di intelligente..." contraddizione in termini (quella di "televisione" e "intelligente") che normalmente gli

varrebbe una scomunica a vita da quella casa e l'esposizione sulla gogna al ludibrio nella pubblica piazza. Ma questa volta no! Con la naturalezza di una faina, tirate fuori il disco di Vib Ribbon e lo mostrate come farebbe un prestigiatore col proprio coniglio. Anzi, potreste anche giocare su questa analogia, visto che è proprio una specie di coniglio il protagonista del gioco... Zittito che avrete l'infedele, caricato il gioco ed eseguite una sessione di pratica, giusto per far vedere che non è difficile. Reazione delle ragazze: "Oohh! Che tenero!". Ma se non l'hai neanche assaggiato! Reazione dei ragazzi: "Fico però... Fammi provare!" e gli cedete il pad. Anche loro, dopo qualche capitombolo, si avvedono che non è difficile. Dopo qualche livello, potreste notare qualche sbuffo: "Umpf! D'accordo, è carino, ma ci si annoia subito. È dunque qui tutta la potenza di PlayStation?" Quando la carne del blasfemo comincerà a essere roschiata dai topi della cantina, potrete tornare dai restanti amici (che nel frattempo sono calati sensibilmente di numero) e spiegare il barbatrullo.

SEMBRA FACILE FARE IL CONIGLIO...

Silenti come un gatto nella notte cambierete disco, mettendo qualcosa di conosciuto, il primo CD che vi passa per le mani. Il Requiem di Mozart! No, forse quello è meglio di no... La colonna sonora di **Mission: Impossible 2**, via! Il celebre tema, rivisitato dai **Limp Bizkit**, inizia. Attacca la chitarra e la linea comincia a vibrare, a muoversi; quando entrano basso e batteria, i primi blocchi cominciano a emergere, solcati da una linea spezzata (che il gioco chiama inespugnabilmente 'onda'). Quando **Fred Durst** attacca a cantare, l'inferno! Una serie di ostacoli che si sovrappongono cominciano ad avanzare velocemente, sorpassandosi tra loro e ingannandovi su quale verrà prima e quale verrà dopo. Le combinazioni, benché siano facili e richiedano la pressione di due soli pulsanti, non sono affatto abbordabili: vi troverete a premere peggio di un novellino a Tekken 3! In poche parole: **Vib Ribbon** è dannatamente difficile. Ma intrigante. Pensate alle mille e più variazioni che la linea può assumere: gli ostacoli vengono generati in tempo reale, grazie alla loro semplicità, e seguono il ritmo non solo del beat principale, ma anche degli strumenti e della voce. PaRappa the Rapper e Um Jammer Lammy vi avevano abituato al massimo a qualche controtempo o a qualche sezione sincopata, dove il ritmo era più serrato e fuori dal classico quattro quarti. Il generatore di Vib Ribbon prende nota di molte sonorità avulse dal groove principale del pezzo; a volte è un acuto di voce, a volte una svisata col basso... È così che dovete superare i normali ostacoli generati dalla cassa, come pure quelli più complessi creati, che so, da una tastiera. Vib Ribbon è più di un gioco. Per dimostrarvi le sue potenzialità, ho pensato di disseminare l'articolo con dei test personali che ho eseguito, inserendo alcune musiche di mio gusto (quasi tutte di mio gusto) per vedere che effetto sortivano sul gioco. Siete invitati a fare altrettanto. E usatela, questa PlayStation!

**OOPS!
L'HO SCRITTA
ANCORA!**

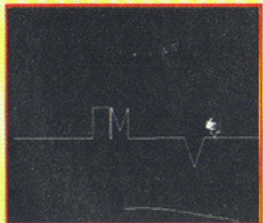
**BABY, ONE MORE
TIME**

**Esecutore: Britney
Spears**
Commento: La
grossa presenza di
suoni sintetizzati ha
generato molti
ostacoli complessi.
Intrigante..

**OOPS, I DID IT
AGAIN**

**Esecutore: Britney
Spears**
Commento: Anche
in questo brano di
Britney le sonorità
complesse e la
voce... HEY! Un
momento! Ma... è
uguale a quella di
Baby, One More
Time!

KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR



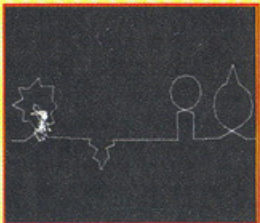
Esecutore: Bob Dylan
Commento: La prima
originale versione acustica
contenuta nella colonna
sonora di **Pat Garrett & Billy
the Kid**. La pulizia della
chitarra acustica genera
ostacoli puliti e ben distinti.

OVERKILL



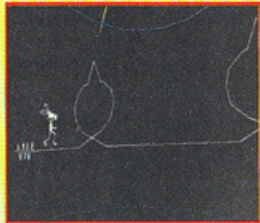
Esecutore: Motorhead
Commento: Non c'è bisogno
di dire proprio nulla! I
Motorhead regnano sovrani
su tutto e tutti! Guardate
che macello combina anche
su PlayStation la batteria di
Philthy 'Animal' Taylor.

OYE COMO VA



Esecutore: Santana
Commento: Questo è il vero
Santana! È così che lo
vogliamo, io e il mitico
'Robin Hood' Max Losa!
Avete presente cosa possono
fare le percussioni di
Santana su Vib ribbon?

STAIRWAY TO HEAVEN



Esecutore: Led Zeppelin
Commento: L'immagine è
stata scattata durante
l'arpeggio. La canzone è
così bella che anche la foto
è bella. Anche senza
musica!

CONFUSA E FELICE



Esecutore: Carmen Consoli
Commento: La foto si
commenta da sola.

ECW Hardcore Revolution

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Innumerevoli e innumerevoli opzioni
- Si gioca in tanti tutti insieme
- L'opzione per creare il wrestler è eccellente
- Divertentissimo in tanti, e molto caciaroni

Contro

- L'originalità dov'è?
- Audio praticamente assente
- Giocabilità da perfezionare



Planet Voto

87

Ancora wrestling! Non so perché, ma di giochi del genere ne escono una marea!! Probabilmente succede per il fatto che, nascendo il wrestling come uno spettacolo farlocco e giocoso, la trasposizione videoludica appare immediata...



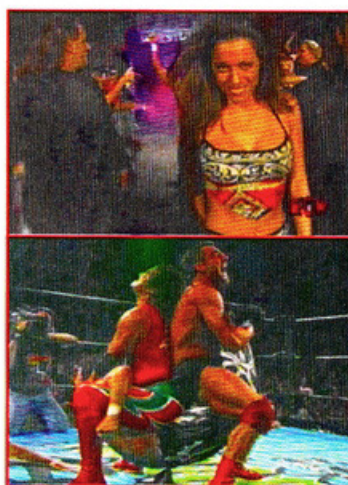
tre! **Acclaim**, evidentemente felice dal successo raccolto dai suoi due primi giochi di wrestling, decide di pubblicare una terza puntata. E i risultati sono notevolissimi! Il gioco, purtroppo, è poco originale e pertanto svalutato rispetto al prequel... ma per queste considerazioni e per il confronto con gli altri wrestling Acclaim c'è un box apposito.

CHI DI PIEDE ABBONDA, DI PUDENDUM SFONDA

Il gioco è uno sportivo, simulante il wrestling... So di avervi stupito con questa affermazione, ma è la pura e semplice verità... E veniamo un po' a parlare di questa singolare attività. Di certo non si può parlare di 'sport', dal momento che manca un elemento essenziale: la realtà della competizione. Sappiamo benissimo che quei dementi (che pure, in quanto tali, io personalmente ammiro) si scontrano per modo di dire e che l'esito degli scontri è tutt'altro che affidato alla competizione. Tuttavia, di sportivo ha senz'altro che i wrestlers fanno (immagino) un po' di palestra e soprattutto che esiste una federazione con le sue regole, le leggi, le norme sportive. Okkei, ho capito, la smetto di dire idiozie, il wrestling non è uno sport, siamo tutti d'accordo...

MALEDETTO AVVOLTOIO INGANNATORE APPROFITTATORE, IO TI STRAPPERÒ IL CUORE E MI CI FARÒ UN TRAMEZZINO

Ma la natura del wrestling è tutta nel suo



carico di esagerazione, di spettacolarità che accompagna tutti gli scontri. I wrestlers si insultano, si minacciano, creando un contorno molto coreografico agli incontri. Purtroppo, il fatto finisce qui perché le emozioni che il wrestling vero è in grado di offrire sono posticce. Il pubblico (farlocco) partecipa di questo spettacolo (ancora più farlocco) che non ha niente a che vedere con la competizione, ma è ben più vicino a una rappresentazione teatrale. Ma va bene così.

MOSSE

Le mosse performabili in questo **ECW Hardcore Revolution** sono molte; al di là delle mosse speciali, tipiche per ogni atleta e comunque ben illustrate all'interno del gioco (la voce **move list**), ci sono tanti colpi base

comandabili con i tasti del pad PlayStation. Premetto che, a differenza di **Armored** da me provato e recensito, qui i tasti sono configurabili in modo assolutamente libero: c'è ovviamente una configurazione iniziale, ma è totalmente modificabile dall'utente. Le mosse che di base sono comandate dal giocatore sono il **pugno**, il **calcio**, la **parata**. A queste si aggiunge la **presa** (da cui partono le più spettacolari mosse del wrestling, ovvero le leve e le proiezioni), la **corsa**, la **schivata**, la raccolta di eventuali oggetti e la possibilità di salire sulle corde/risalire sul ring. È tutto molto brillante ed efficace!

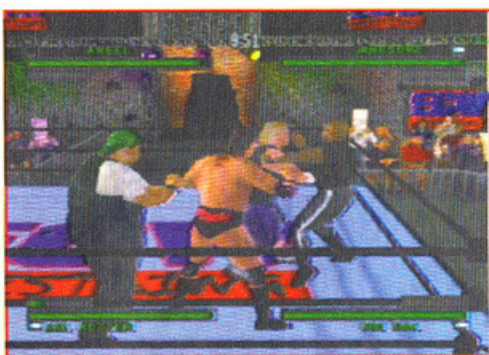
◀ Tutti i giochi dovrebbero essere così: tutte le mosse, tutti i tasti, e io che, in perfetta autonomia rispetto alle scelte di default, decido con quale pulsante fare cosa.



◀ Le immagini della sequenza di apertura sono molto spettacolari e ci ricordano la frenesia del vero wrestling. Che fortunatamente è ben riprodotta!

PAPÀ, CHE SONO QUEI PUNTINI NERI NEL CIELO?

Il papà di questo **ECW Hardcore Revolution**, ovvero il prequel, è quel **WWF Attitude** a cui lo scorso anno affibbiavi un buon 90; a sua volta, **Attitude** aveva un altro prequel, il buon **WWF Warzone**. Una delle differenze sostanziali tra quest'ultima release e le prime due balza subito all'occhio: le abilità dei designers Acclaim sono state messe al servizio di giochi riproducenti due federazioni di wrestling differenti, con tutto ciò che ne consegue in termini di lottatori presenti ecc. Pubblicati tutti e tre - ovviamente - da **Acclaim**, sono prodotti di qualità sempre maggiore. E allora, perché questo **Hardcore** ha un voto più basso del suo predecessore? Per due motivi: il primo è che mi andava così, il secondo - più serio - è che i miglioramenti rispetto ad **Attitude** sono marginali e riguardano l'aspetto grafico, lievemente migliore, e l'editor di livelli, che permette possibilità più varie e gradevoli anche se non molto più ricche, quantitativamente parlando. Oggettivamente, quest'ultima release è la migliore del trio, tuttavia se rapportata ad **Attitude** va ridimensionata. Peraltro, proprio **Attitude** arricchiva il suo proprio prequel (sto parlando di **Warzone**) apportandogli molte migliorie in termini di ricchezza di opzioni, di editor e di grafica, risultando meritevolmente migliore sotto tutti i punti di vista; cosa che non fa **Hardcore Revolution** rispetto ad **Attitude**. Un difetto comune a tutte e tre le versioni, purtroppo, è il sacro silenzio che fa da cornice agli scontri.



▲ In tanti, il casino aumenta, il controllo va un po' a farsi benedire ma, se a ciò potete fare una concessione, il divertimento che deriva dall'esagerazione dell'azione vi ripagherà più che abbondantemente.

BEVO PER FARE RABBIA A CHI HA LA TESTA NELLA SABBIA

ECW Hardcore Revolution, come i suoi due prequel, ben rappresenta questo spettacolo: i ritmi, le mosse, l'andamento, le scenate... tutto ciò che il wrestling vero è, i suoi simulatori riproducono. Solo una cosa differisce, ed è un bene: per evitare che il gioco diventi un simulatore di spettacolo teatrale, gli scontri, seppur ammorbidenti dai ritmi e dagli intercalari tipici del wrestling, conosce la sua brava componente di **sfera**. Risulta così più agonistico e sportivo del wrestling vero, dal momento che presenta una sfida tra due o più characters (non mi va di chiamarli atleti, se lo faccio vuol dire che nella testa ho il pensiero di una delle tante donne che stanno nel mio enorme cuore) basata sullo scontro e misurata da **barre d'energia** e quant'altro fa 'misura' di uno scontro.

VA SEMPRE MEGLIO

La **giocabilità**, una volta scesi in campo, anzi saliti sul ring, è buona. Continuano i passi avanti fatti da **Attitude** rispetto a **Warzone**: il controllo è sempre migliore e le collisioni tra gli atleti (il mio pensiero ora è per Silvia Yepa...) sono curate con sempre maggiore precisione. Va detto che la parte sul ring, forse, è la più debole, specialmente quando

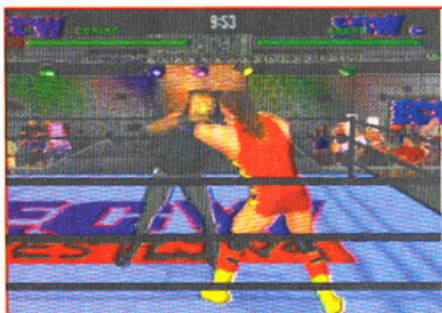
si gioca in singolo e quando non si conoscono tutte le mosse. In due o (meglio!) tre o quattro, si è più disposti a perdonare un sistema di controllo non ineccepibile; non ho detto 'impazzito': l'atleta (ora sto con la mente su Francesca, non "una" ma "LA" mia ex) non fa quello che vuole, semplicemente NON SEMPRE non fa ESATTAMENTE quello che vogliamo noi. E soprattutto mi permetto di dire che questo fatto rende il gioco leggermente più simulativo e aderente alla realtà: un controllo della finezza tecnica di un **Tekken** avrebbe probabilmente snaturato un prodotto che fa della stupidità la sua caratteristica.

CIAO A TUTTI, BELLI E BRUTTI

La **grafica** fa il suo dovere: i wrestlers sono belli grossi e molto dettagliati, si muovono con fluidità ma purtroppo non sempre le collisioni fra i loro corpi sono rilevate con precisione. Le **mosse** che performano (o meglio, che sono in grado di eseguire, poi dovete essere voi, bravi, a fargliele fare con le giuste pressioni sul pad...) sono tutte molto spettacolari e divertenti da vedere. Dal punto di vista **audio** purtroppo, siamo messi maluccio: come nei prequel, gli scontri hanno un contorno di pubblico che fa casino tanto quanto quello che fanno i credenti quando vanno in chiesa! Purtroppo gli scontri non vengono commentati che da un lieve brusio, ed è un peccato perché certo poteva contribuire a rendere il tutto molto molto più coinvolgente.

TANTA CARNE AL FUOCO

Il reparto opzionistico è sicuramente quello che 'fa più paura': come meglio specificato in un box, le possibilità di gioco



▲ Gli atleti, lo vedete, sono molto belli. La telecamera smania molto ma mantiene sempre l'attenzione su quello che succede dentro il ring.



▲ Non si sa quante possibilità di scelta ci sono! E, per ognuna di queste, si settano tantissimi parametri: la durata degli incontri, il numero di atleti ecc. Totale e completissimo, dal punto di vista delle opzioni offerte, in effetti, **Hardcore Revolution** ha da insegnare molto a un sacco (molto grosso) di giochi!!

Exhibition: è la prima voce, possono giocare fino a quattro giocatori umani e offre 15 modalità (solo per spiegare queste mi servirebbe mezzo numero di Planet!) tra cui non mancano i Rumble, le gabbie, le eliminazioni knock-out ecc.

Career mode: scegliendo un atleta ne condurrete tutta la carriera, fatta di scontri con gli altri... Una modalità che aggiunge molto alla longevità: affezionatevi a un lottatore, imparatene bene tutte le mosse e gestite la vita agonistica.

L'opzione migliore per i giocatori che usano dedicarsi in solitudine alle loro sessioni con la PSX. **Tournament:** si tratta di un torneo a eliminazione diretta, come una coppa per un gioco di calcio. Non mi deludete, vincetelo...

Pay per View: originalissima modalità; fondamentalmente si tratta sempre di combattere, ma quello che è davvero speciale è il contorno. La modalità si presenta in modo molto coreografico e televisivo, ma il vero acido è... la possibilità di editare lo stadio nel quale avverranno le riprese televisive!!!!

A BUON EDITOR POCHE PAROLE

L'editor dei lottatori è sicuramente quanto di più avanzato si sia mai visto in qualunque gioco: né quello di FIFA per i calciatori, né quello di V-Rally per le piste, né quello di Lego Racers per le macchine, riescono a reggere il confronto con questo di **ECW Hardcore Revolution** che, per opzioni e possibilità di intervento, supera tutti i concorrenti. Forse giusto **Fighter Maker** dà una possibilità di customizzazione tanto spinta, ma riguarda le mosse e non i personaggi in sé, ed è comunque un prodotto che spinge sulla funzione di editing molto di più di quanto non faccia il nostro EWCHR.

- È possibile 'costruire' un wrestler decidendo la **corporatura** e il colore della pelle.

- Poi si parte con la faccia: la forma, capelli-occhi-bocca e poi tutti gli ammennicoli: bandana, occhiali, tatuaggi...

- Della parte superiore del corpo scegliamo l'**abbigliamento** (canotta, gilet, maglietta...) e gli accessori: guanti, manicotti. E poi, ovviamente, le inutilità: bracciali, scritte, tatuaggi ecc.

- Così, per la parte inferiore stabiliamo le mutande, gli eventuali pantaloni, le scarpe e ovviamente, ancora, gli accessori (cavigliere, scritte ecc.)

- Ovviamente non finisce qui! Continuiamo decidendo il **nome** e l'alias del nostro tipo (ovviamente), poi le **caratteristiche** (distribuendo punti alle varie voci: resistenza, forza, velocità, agilità ecc.) ma anche il suo... repertorio di **mosse**! Sì, possiamo intervenire scegliendo nel dettaglio delle singole mosse!!

Incredibile e completissimo, questo editor aggiunge moltissimo alla longevità e al divertimento. Costruire infatti può essere molto lungo (e sempre interessante) e soprattutto 'sfiderete' i vostri amici per vedere chi è in grado di creare il lottatore più kitsch!

Gli editor dei lottatori nei wrestling Acclaim sono sempre stati bellissimi ma questo, per quantità e qualità delle scelte offerte, è il migliore di tutti. La varietà dei 'mostri' che siete in grado di creare è davvero notevolissima, e ogni volta che vi



applicherete sarà un'esperienza nuova e divertentissima! Sicuramente una delle cose migliori del gioco!! E voi credevate che fosse finita qui con la storia dell'editor? Ennò, manco per niente! Come dicevo nel box relativo alle modalità di gioco, l'opzione **Pay per View** permette di organizzare uno scontro il cui contorno è prettamente televisivo, ma è tanto personalizzabile da spingersi fino... alla creazione dello stadio! L'opzione non è completa tanto quanto quella relativa all'editor del lottatore, ma è possibile comunque scegliere un buon numero di elementi (cartelloni, striscioni, colori, contorno ecc.).

LE MODALITÀ DEL MENU DI AVVIO

Il menu di avvio di **ECW Hardcore Revolution** è davvero completissimo e prevede un gran numero di voci. Non mancano ovviamente le classiche voci riguardanti il settaggio delle opzioni (che ovviamente sono davvero molto molto complete e coprono tutto l'opzionabile) ma a me interessa illustrarvi quello che potete trovare in termini di possibilità di gioco.

Brunswick Circuit Pro Bowling 2

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

67

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 7

Senore 7

Longevità 7

Originalità 7

A favore:

- Simulativo
- In tanti ci si diverte
- Molte modalità di gioco

Contro:

- Noioso
- Tecnicamente blando

Purtroppo il gioco è abbastanza facile, e dopo poche partite non saranno rari esiti come questo: i birilli? Tutti giù per terra!



Il recensore indegno, privo della piena funzionalità del polso della mano destra per uno sciagurato chioppo con la Vespa, non rimane altro da fare che giocare con i videogiochi di bowling; il Lebowski che è in lui, infatti, non può trovare sfogo in una sala da bowling perché il suo ormai indebolito polso potrebbe tornare a far male.

NON C'È UNO SENZA DUE

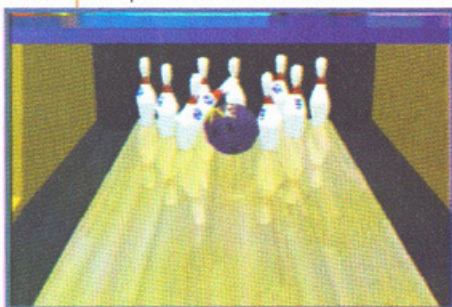
Il qui recensito **Brunswick Circuit Pro Bowling 2** (d'ora in poi sintetizzato in **BCPB2**) è, come dice il nome, un sequel; il primo gioco della serie uscì oltre un anno fa. Questo secondo episodio è ricco di miglioramenti, soprattutto dal punto di vista grafico e da quello delle opzioni presenti. Un gioco di bowling deve necessariamente esser simulativo e offrire all'utente una interfaccia semplice e tecnica insieme, oltre a una serie di modalità espressamente pensate per il **multiplayer**.



▲ I movimenti dei bowlingomani sono fluidi e realistici, tuttavia non sono rapidi quanto dovrebbero essere.

DRUGO SA ASPETTARE

BCPB2, diciamo subito, riesce nell'intento di offrire una certa competizione (da cui discende il divertimento) al videogiocatore; la pur chiara **interfaccia di tiro** non è il massimo della tecnica e può premiare eccessivamente il player occasionale; ciò avvantaggia la fruibilità del titolo ma deprime chi ricerca la vittoria con la bravura. Un box illustra l'uso del **pad** e le tecniche di tiro; tramite quelle informazioni potrete comprendere il livello di difficoltà e di



▲ Nel gioco sono presenti molti bowlingisti (bowlingatori?) famosi. Io, ovviamente, non ne conosco neanche uno. Sapete, è un po' che mi sono ritirato dalle competizioni ufficiali...



▲ Non sempre va bene; e il giocatore sotto controllo non mancherà di commentarlo con gesti di disperazione.

profondità della simulazione, ma qui è bene che venga specificato che la funzionalità della gestione dei colpi è molto precisa e rispondente, e che le impostazioni impartite con il pad si traducono chiaramente in azioni e risultati.

UN CD PER CHI AMA I GIOCHI DI GOLF

A livello grafico, **BCPB2** è un titolo accettabile; non è con una simulazione di bowling che si misurano le capacità della PSX, certamente... A livello audio, il **sonoro** replica con fedeltà i rumori che si ascoltano nelle vere sale da bowling. La longevità è garantita dalle molte modalità e soprattutto dalla possibilità di giocare in tanti; una meccanica leggermente ripetitiva, purtroppo, mina alla base l'interesse di un titolo che comunque, per via di una interfaccia completa e funzionale, può piacere.

GIOCATORI CON GLI ATTRIBUTI

Ogni giocatore (presente o creato dall'utente) è contraddistinto da una serie di parametri; dopo un po' di pratica, vi renderete conto che in effetti le qualità di ogni personaggio sono tangibili e quindi sarete portati a fare delle scelte in base alle vostre caratteristiche o alle vostre preferenze:

Le due facce dell'interfaccia

Prima di effettuare ogni tiro, il giocatore deve tenere sotto controllo una serie di fattori eterogenei:

La **palla** - si sceglie premendo **Cerchio**

La **potenza** - si regola con **Su** e **Giù** sulla croce direzionale

La **direzione** - con **Destra** e **Sinistra** è possibile decidere la mira

La **posizione del giocatore** - si sposta prima di tirare agendo su **L1** e **R1**

L'effetto - lo si determina con l'uso dei dorsali **L2** e **R2**. Il tasto **X** comanderà l'inizio del tiro, e partirà la barra relativa alla potenza, che verrà decisa con la seconda pressione del tasto **X**. Allora partirà una seconda barra per determinare la precisione del tiro, che sarà tanto più alta quanto più vicina al centro della riga su cui scorre la barra; quando la precisione sarà soddisfacente (in questo modo è anche possibile regolare lievemente lo spin), una terza pressione di **X** farà tirare il giocatore. Le barre si muovono con rapidità e l'utente deve premere il pulsante con molta attenzione e ottimo tempismo!



▲ Le due barre rappresentano la precisione e la forza del tiro, partono a buona velocità e il tempismo del giocatore nel comandare la giusta forza e l'esatta precisione è fondamentale.

Accuracy: è l'accuratezza, la precisione nel tradurre in tiro le indicazioni fornite
Power: la potenza del tiro; un valore alto indica che la palla rotolerà molto velocemente
Spin: indica l'effetto di rotazione che il giocatore è in grado di imprimere alla palla

Moho

DI **ALFREDO DELMONACO**



Planet Voto

75



Alfa Pride è uno dei più importanti carceri di massima sicurezza del sistema stellare. Qui vengono rinchiusi tutti i criminali più pericolosi dell'intera galassia. Alfa Pride, però, è anche un luogo dove vengono effettuati degli esperimenti sui criminali più, diciamo, possenti. Al poveraccio viene segato il corpo dall'anca in giù, e al posto delle gambe viene innestata una **palla elettrostatica** che permette al malcapitato di rimanere in piedi e di avere la massima libertà di movimento.

A che pro, tutto questo? Semplicemente per permettere ai 'capoccioni' del carcere di organizzare duelli all'ultimo sangue fra galeotti, dando libero sfogo alle scommesse clandestine e non.



▲ **Il particolarissimo sistema di controllo ci metterà in difficoltà non poco, soprattutto all'inizio.**

UNA PALLA PER AMICA

La struttura di **Moho** è molto semplice. Una volta che avremo scelto il nostro combattente, saremo catapultati in una delle molte **arene** disponibili per un combattimento. A dire il vero, a ogni arena generalmente corrisponde una **modalità di gioco** più o meno simile alle altre. Avremo quindi alcune arene dove il nostro personaggio dovrà sbarazzarsi di tutti i personaggi presenti, galeotti o guardie che siano, altre invece dove verrà effettuata una semplice **gara**, e dove vincerà chi arriverà per primo al traguardo. Alla fine di ogni prova verremo compensati in **monete** sonanti, tanto più numerose quanto meglio ci saremo comportati in battaglia. Queste monete potremo utilizzarle successivamente per 'sbloccare' altre piste, altrimenti inaccessibili. Questo tipo di meccanica di gioco è stata studiata per dare all'utente la possibilità di avere sempre stimoli nuovi ed evitare così un annoiamento precoce.

Graficamente il titolo della **Rockstar** è senza infamia e senza lode e lo **scrolling** è fluido e costante. Naturalmente il dettaglio grafico non è dei migliori, anche se bisogna dire che la



▲ **In alcune missioni prendere tutti i bonus sparsi per il livello si rivelerà fondamentale.**

scelta della palette cromatica è sicuramente azzeccata. Molto belle e di sicuro effetto risultano le **sequenze animate** che fanno la loro comparsa saltuaria durante il gioco. Non sono rimasto particolarmente soddisfatto del **sistema di controllo** dei vari personaggi. Cioè, per la verità quest'ultimo cerca di rispecchiare i canoni fisici della realtà, supponendo che ci sia gente che se ne va girando su una palla al posto delle gambe... Il controllo sull'omino non sempre è preciso; a volte si fa fatica a far fare al nostro personaggio esattamente quello che vogliamo, poiché la forza d'inerzia ci mette lo zampino. Presa un po' la mano, comunque, il problema tende a sparire, lasciando all'utente la sensazione di poter gestire il personaggio in maniera totale.



UN VENTO DI NOVITÀ

Moho è un gioco particolarmente strano. In tempi in cui è difficile trovare dell'originalità, qui invece nuove idee si sprecano fondendosi con vecchi concept e citazioni volute. Tutto sommato il gioco, pur non essendo affatto un capolavoro, diverte, non foss'altro perché si possono buttare mazzate a destra e a manca. La modalità **multiplayer** non è un granché, limitata dai soliti compromessi grafici e di libertà di visuale che l'odiatissimo **split-screen** ci offre. Di certo **Moho** merita un'ulteriore occhiata di sicuro; chissà che non troviamo un giochino nuovo, fresco e divertente quanto basta.

Non solo Mazzt'

Sebbene l'impostazione del gioco sia quella del picchiaduro a scorrimento, ci sarà la possibilità di scegliere fra molte specialità, come la raccolta di **bonus** o una **gara vera e propria** che permetterà in ogni caso di usare ogni scorrettezza possibile e immaginabile.



▼ **La trasformazione è ultimata... Complimenti per il nuovo look...**



A favore:

- Originalissimo
- Violento ma senza scadere nel gore
- Varie modalità di gioco
- Molte arene differenti

Contro:

- Sistema di controllo un po' ostico
- Spessore di gioco non particolarmente elevato
- Noioso dopo un po'

Il professore sta trasformando la sua vittima nell'uomo palla. Eh sì, lo so... È doloroso, eh???



Casa: Sony
Sviluppatore: Naughty Dog

Genere: Platform 2D e 3/4
Numero Giocatori: 1

Blocchi memoria: 1
Compatibilità: Dual Shock (stick e vibrazioni)

CLASSIC

Crash Bandicoot Warped!

DI CHRISTIAN PETTINI

Fattore
convenienza

93

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9
Gameplay 9
Suono 8
Longevità 7
Originalità 8

A favore:

- Grafica clamorosamente bella
- Giocabilità perfettissima
- Nel gioco c'è moltissima ironia

Contro:

- Alcune nuove prove sono qualitativamente inferiori alla media
- Prima o poi lo finirete al 100%...

È finalmente disponibile in versione economica anche la terza puntata delle avventure di Crash Bandicoot. In questo "Warped", per impedire i malvagi piani di Uka-Uka, il simpatico marsupiale dovrà viaggiare nel tempo! Ma, con la buona volontà di sempre, riuscirà anche questa volta a sventare i piani diabolici dei suoi acerrimi nemici...



Crash Bandicoot è il personaggio che, nelle intenzioni della Sony, sarebbe dovuto diventare il testimonial della console. Come Sonic per la Sega e Mario per la Nintendo, Crash ha il compito di rappresentare un'incredibile quantità di console nel mondo e una passione che ormai coinvolge una fascia di utenza incredibilmente ampia.

Il simpatico personaggio nasce negli uffici di un gruppo di sviluppatori fortissimi, i Naughty Dog. Questi, attorno a un grande personaggio, sviluppano un gioco altrettanto grande! La prima avventura di Crash è un platform giocabilissimo, cui (immanabilmente) ha fatto seguito una seconda puntata e infine la terza che, come garantisce la qui presente recensione, è disponibile in versione economica.



QUESTO GIOCO È UN VERO SPASSO

Come tutte le saghe degne di questo nome, una storia unisce le tre puntate della serie e a essa è dedicato un box. La logica e la coerenza della trama ricalca lo spirito scanzonato del gioco, del quale è bene parlare prima di procedere nell'esame del prodotto. Un gioco che avrebbe dovuto lanciare un personaggio-simbolo non poteva che contenere una gran quantità di umorismo, per interessare la maggior parte possibile di utenti, nel tentativo

▲ Tutti i livelli sono molto colorati e "di ampio respiro", nel senso che la vista può spaziare, osservando il paesaggio circostante.

IL QUARTO E ULTIMO CRASH

I giochi di Crash Bandicoot sono usciti tutti quanti sotto Natale; durante il dicembre del 1999 è uscito un quarto gioco della serie, ma per la prima volta i Naughty Dog hanno deciso di sviluppare un gioco appartenente a un genere che non fosse platform. Il quarto titolo Bandicoot è infatti un racing. La qualità della realizzazione è sempre di altissimo livello e il gioco, nominato Crash Team Racing, vede otto personaggi presi dal mondo di Crash Bandicoot che si affrontano lungo sedici percorsi raggruppati in quattro classi e ambientati in locazioni ispirate ai livelli dei tre platform. CTR è un giochissimo, divertente e godibile. Il multitap



consente un'esperienza in quattro, che alza a livelli altissimi la qualità del prodotto.

CTR 1 e CTR 2 - L'ultimo dei Bandicoot è un racing fumettoso, colorato e disimpegnato. Ma la giocabilità, la classe e la perizia tecnica rimane quella delle tre puntate precedenti... per la gioia di noi appassionati videogiocatori!



▲ Dopo aver completato tutti e trenta i livelli, potrete rigiocare i livelli usufruendo di questo bazoooka che spara mele. Vi servirà per raccogliere tutte e cento le casse.

di "piacere a tutti". E quindi la realizzazione è farcita di scene e intermezzi esilaranti: dalle espressioni di Crash alla demenzialità delle situazioni nelle quali si viene a trovare e dei nemici, dalle animazioni di vittoria o sconfitta a quelle dei movimenti più semplici.

Insomma, in Warped! si sorride e si ride spesso; purtroppo a me ricorda una mia ex ragazza (la stessa che giocava con Final Fantasy citata nella recensione di Ehrgeiz) che mi sto sognando tutte le notti. Quindi questo gioco non mi fa ridere per niente, ma oggettività mi

MEZZI E MEZZUCCI

Per rendere ancora più varia la dinamica di gioco, ogni mondo offre una



sezione di guida; e così Crash e Coco, in sella a una potente custom oppure a un triplano o un jet-sky, si troveranno ad affrontare livelli di simil-guida. Queste fasi, sebbene abbiano tutt'altro gameplay, mantengono la giocabilità e il feeling delle sezioni platform e quindi, vuoi per la risposta ai comandi, vuoi per il medesimo livello di difficoltà, queste fasi pseudo-racing si amalgamano molto bene con il resto



della realizzazione. Ovviamente non mancano i livelli da affrontare dall'alto verso il basso, un vero e proprio marchio di fabbrica della serie.



▲ Gli effetti di luce che offre questo livello sono sensazionali, e costituiscono la più seria conferma della qualità tecnica che contraddistingue i giochi Naughty Dog dedicati al marsupiale Bandicoot.

imponi di mettere in rilievo l'umorismo che, indubbiamente, c'è.

UN GAMEPLAY MOLTO MOLTO PARTICOLARE... MA EFFICACE!

Il genere **platform** (l'esperienza di Mario lo insegna in modo univoco) è certamente quello più indicato per creare un personaggio; anche **Naughty Dog**, si diceva, ha deciso di sviluppare un titolo di piattaforme per il 'suo' Crash. Sin dalla prima puntata le avventure del marsupiale hanno perciò una dinamica **platform**; la **grafica tridimensionale** ha però consentito lo sviluppo di un gameplay vario, non legato alla stretta bidimensionalità dei **platform** classici né condizionato allo sviluppo di un vero mondo poligonale in cui la libertà di esplorazione si pagava con una dispersività spesso notevole. La dinamica di gioco delle tre puntate di **Crash Bandicoot** seguono una via intermedia: il percorso è fisso, ma al suo interno c'è libertà di movimento.

ANCHE MIO PADRE RIESCE A GIOCARE CON CRASH BANDICOOT... E HO VERAMENTE DETTO TUTTO!

La **giocabilità** di questo gioco è realmente esemplare. I movimenti del personaggio sotto controllo sono sempre precisi al micron e questo mette al riparo da qualunque crisi di nervi. Il semplice giocare è facile e chiaro per tutti, e anche un



◀ Quelli subacquei sono i livelli graficamente più ispirati: i colori che disegnano la flora e la fauna sottomarina sono davvero bellissimi, degni di un'opera contemporanea. Crash Art, direi...



▲ La Warp Room: da qui selezionate il livello da affrontare. Mentre la sequenza dei mondi è rigida, all'interno di ogni mondo potete giocare con gli stage che volete e, dopo averli finiti tutti, affronterete classicamente un boss, la vittoria sul quale sbloccherà il mondo successivo.

videoplayer alle prime armi non incontrerà alcuna difficoltà a giocare e procedere nelle avventure. Questo succede anche perché il livello di difficoltà è settato alla perfezione e il gioco non presenta nessuna bastardata infame: il procedere va giulivo senza intoppi. La **longevità** è infatti basata su altri elementi, su tutti la **lunghezza** e il numero dei **livelli**. Come spiegato nel box che illustra la storia, il compito di Crash è raccogliere tutti i **25 cristalli** distribuiti nel tempo. C'è un cristallo su ogni livello e quindi, per mettere i bastoni tra le ruote ai malvagi piani di **Cortex**, serve completare tutti i livelli. Quando Crash ha raccolto tutti e cinque i cristalli in una

zona della stanza di teletrasporto, affronterà uno dei nemici di fine livello e, se vincerà, guadagnerà l'accesso a una zona temporale in cui teletrasportarsi.

NUOVI COMPITI PER UNA LONGEVITÀ NOTEVOLISSIMA

Classicamente, raccogliendo 100 item (qui **mele**) si vince una vita. Alcuni bonus facilitano il procedere: per esempio, raccogliere la maschera **Aku-Aku** conferirà l'immortalità. Una volta raccolti tutti e venticinque i cristalli si aprirà un nuovo mondo in cui Crash dovrà sconfiggere **Uka-Uka**. Ma il gioco non sarà finito nemmeno dopo aver completato il nuovo mondo. Altre due sfide sono rappresentate dal raccogliere tutte le **casce** in tutti i livelli e nel finirli entro un determinato tempo limite. Questi ultimi due compiti conferiscono al gioco uno spessore notevole; infatti, affrontare i vari livelli per completarli entro un tempo stabilito o per raccogliervi tutte le casce è un gameplay insolito, originale, piacevolissimo.

DATE UN'OCCHIATA ALLE IMMAGINI

A livello tecnico, le immagini che corredano la recensione dicono più di diecimila parole (che comunque non ho lo spazio di scrivere...). La grafica è ricchissima: le texture appaiono perfette e pulite e non sgranano neppure se osservate da molto vicino. La risoluzione e il numero di elementi poligonali, poi, arricchiscono le diverse aree di gioco. In questa terza puntata è stato fatto un gran lavoro per rendere più "ariose" le diverse locazioni. Le **animazioni** sono spettacolari, fluidissime e anche molto spassose. I mondi presenti in Warped! sono **sei** e vanno



▲ Quando parlo di animazioni spassose intendo proprio questo: un cavaliere ha appena diviso in due il marsupiale. Split Crash! Ma tutto il gioco è pieno di trovate che vi strapperanno sorrisi, se non addirittura grasse risate!!

I PERSONAGGI PRINCIPALI

In questo Warped! vi troverete a controllare, oltre a Crash, anche sua sorellina Coco. Ecco un

breve ritratto dei due marsupiali: **CRASH** - Veloce, esuberante e pieno di brio, è goffo e fifone ma ha un cuore grande grande che gli fa superare tutte le paure per il bene di tutta l'umanità. È



cresciuto nell'entroterra australiano, ma i genitori sono ignoti.

COCO - Coco, la sorella più giovane di Crash, non assomiglia per nulla a suo fratello. Per prima cosa è intelligente... Asserzioni che non sia una bionda naturale sono state seccamente smentite.



I livelli non devono necessariamente essere affrontati a piedi; il gameplay varia leggermente e si fa più ostico a causa della velocità.



esplorati in sequenza; hanno diverse ambientazioni, che seguono la trama del viaggio nel tempo. Questo ha dato la possibilità agli sviluppatori di creare mondi diversi e fantasiosi, ricchi di particolari gustosi. In definitiva, sebbene in Warped! si respiri un'atmosfera natalizia, l'edizione economica vi dovrebbe suggerire di comprarlo e godere della sua qualità nei caldi pomeriggi estivi.

LA STORIA DI WARPED!

Crash, sua sorella **Coco** e **Aku-Aku** (la maschera voodoo che tanto fu di aiuto nei primi due episodi) sono in vacanza dopo aver sventato la terribile minaccia giocata in **Cortex Strikes Back**. Ma un'energia strana e potente è entrata nell'atmosfera terrestre, atterrando da qualche parte nell'oceano e spaventando la popolazione. Aku-Aku conosceva il significato di quest'entità aliena e informò Crash e Coco che c'era qualcosa di strano: **Uka-Uka**, il suo malvagio fratello gemello (che si dedica solamente al crimine), si era unito a un gruppo il cui scopo era il dominio del mondo. Questo poteva significare solamente una cosa: Uka-Uka era ora alleato di **Neo Cortex**, il vecchio avversario di Crash. "A proposito del tempo..." disse Cortex quando il suo nuovo alleato atterrò sul pianeta, perché aveva acquisito una conoscenza del tempo sufficiente per viaggiare ovunque: avanti, indietro, nel passato, nel futuro... Con il diabolico **Dr N. Brio**, Cortex ha costruito una contrazione che lo avrebbe potuto trasportare ovunque. Questo gli conferiva un potere enorme, in tutte le dimensioni temporali! Tutto quello che deve fare è raccogliere i **cristalli d'energia** nascosti incautamente nella foschia del tempo e il dominio supremo sarà suo. E tutto quello che Crash deve fare in questa terza puntata è viaggiare nel tempo per raccogliere i cristalli prima di Cortex.

Casa: 989 Studios
Genere: Racing

Numero Giocatori: 1-2
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Dual Shock e controlli analogici
Disponibilità: In commercio versione NTSC
americana

Jet Moto 3

DI ALFREDO DELMONACO

Planet Voto

73

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 7

Sound 8

Longevità 7

Originalità 7

A favore:

- Scrolling molto veloce.
- Grafica colorata e divertente.

Contro:

- Metodo di controllo difficile
- Poco vario



Immanabilmente, per ogni estate passata al mare c'è sempre il riccone di turno che sfodera la sua moto

d'acqua, cavalcando felice fra i flutti marini. Oltre ad avere un insano desiderio di vederlo affogato, vi sarà sicuramente scattata l'invidia per il mezzo, che oltre a essere oggettivamente divertente da guidare è un tramite sicuro fra voi e il nutrito pubblico femminile delle spiagge nostrane (e non).

Per lenire un po' il tremendo senso di inferiorità che scatta nel vedere suddetti ricconi, i 989 Studios hanno pensato di realizzare una simulazione 'sui generis' con moto che, viaggiando su un cuscino d'aria, possono sfrecciare su qualsiasi tipo di superficie, acqua e sassi compresi.

ULTIMO MA NON PRIMO

Per la verità **Jet Moto 3** non è una prima assoluta, visto che appartiene a una serie iniziata agli albori della PlayStation. Il primo episodio venne infatti prodotto quattro anni fa, e nonostante non fosse assolutamente un capolavoro si distingueva per la sua costruzione semplice e divertente. Il secondo episodio, uscito un paio di anni dopo, si complicava la vita aggiungendo alla meccanica di gioco del primo 'cut' una più complessa struttura dei livelli, rendendo la corsa estremamente difficile e frustrante.

VAI DI APERTURA VIOLENTA...

Arriviamo così al terzo episodio, che promette di essere il migliore della serie (si dice sempre così...). Il primo impatto conferma quello che già si era intuito, e cioè che si è abbandonata una struttura dei livelli di ostica comprensione



▲ Una freccia direzionale vi guiderà per tutta la durata della gara, evitandovi di sbagliare strada.

Al contrario dell'ultima tendenza videoludica che prevede scorrettezze di ogni genere per arrivare primi, **Jet Moto 3** predilige la corsa pulita, anche se affiancamenti violenti e ostruzioni saranno all'ordine del giorno. A tal proposito è doveroso segnalare la presenza di uno **specchietto retrovisore**, ormai uno standard, che vi permetterà di avere sott'occhio i vostri avversari. Inoltre, per la mia

felicità e il disappunto di Pitone, è stata inserita una **nuova visuale** alla Wipeout, e cioè in prima persona, che inclina e sobbalza durante le concitate fasi della gara. Per quanto riguarda la grafica siamo a buoni livelli di dettaglio **no**, quello che realmente mi ha impressionato, è la velocità dello **scrolling**. Veramente stupefacente, considerando che stiamo parlando di un 32-bit. Le jet-moto schizzano a una velocità incredibile, a volte persino troppa, rischiando di mettere in difficoltà il giocatore. Ma una volta fatta la mano, la soddisfazione di condurre alla vittoria il proprio mezzo ci farà proseguire allegramente nel Torneo.

... DIAMO INIZIO ALLE DANZE!

Una caratteristica che da sempre personalizza la serie è dedicata ai personaggi. Questi ultimi, sempre diversi nei tre episodi, hanno attributi differenti ricercabili fra **Velocità**, **Maneggevolezza** e **Accelerazione** (... che fantasia...), oltre ad avere una propria storia raccontata nella personale biografia. Una volta selezionato il

contendente preferito, si potrà selezionare uno dei menu disponibili dall'inizio del gioco; gli altri saranno resi disponibili solo successivamente. La scelta fra i vari menu non si discosta molto dallo standard, per cui avremo il **Torneo**, insieme di gare a punti in cui l'obiettivo è quello di fare più punti possibili nel corso della dozzina di gare; **Practice**, dove ci sarà concesso di allenarci con il controllo della moto; **Single Race**, in cui effettueremo una sola gara a scelta fra i circuiti disponibili. Infine, la modalità **multiplayer** che, tramite un comodo split-screen, vi permetterà di sfidare uno dei vostri amichetti (o delle vostre amichette, visto il continuo aumentare del pubblico videoludico femminile...). Come al solito, la perdita di frame-

rate e di dettaglio nella modalità a due giocatori è evidente, anche se la giocabilità non ne risente più di tanto. Tutto sommato, siamo di fronte a un titolo che, pur non essendo un capolavoro, riesce a divertire per la sua immediatezza e semplicità. Consigliato quindi a chi cerca un gioco 'spensierato' e divertente. Chi cerca qualcosa di impegnativo e realistico, guidi pure da un'altra parte!



▲ Nel menu di introduzione potrete scegliere fra single player o modalità a due giocatori, in split screen...



▲ Le evoluzioni permesse in quest'ultimo episodio non erano eseguibili nei capitoli precedenti.

per far posto a una più lineare e quindi meglio assimilabile. Lo scopo del gioco rimane sempre quello: arrivare primi a qualunque costo per poter vincere il Torneo.



▲ Molto suggestivo il percorso sul vulcano, anche se tutto quel rosso alla lunga finirà per darvi fastidio!

Casa: **Bandai**
Genere: **Arcade**

Numero Giocatori: 1
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: **Nessuna**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese.**

Dan Gun

DI **CHRISTIAN PETTINI**



Dan Gun è un regalo che vi faccio. Mi piace sempre scovare titoli import interessanti da sottoporre a voi lettori, soprattutto a quelli più smaliziati. E a loro non posso che raccomandare questo giochino, che illumina di luce il genere degli arcade a scorrimento.

UN REGALO INASPETTATO

Questo **Dan Gun** è davvero una sorpresa: si tratta di un gioco a scorrimento nel quale i combattimenti hanno una parte preponderante. Si combatte contro i nemici con le **armi** e i **pugni** (un box spiegherà meglio lo sfruttamento dei tasti del pad). Ma quello che mi preme sottolineare subito è che l'azione di gioco ha un non so che di magico. Non so quante volte vi è capitato di trovarvi di fronte a un gioco semplice ma dannatamente coinvolgente, uno di quelli cui non smettereste mai di giocare; a parte i puzzle games (che fanno questo lavoro di mestiere), a me personalmente è successo con pochi giochi, peraltro appartenenti tutti al settore dei giochi arcade; l'ultimo che mi viene in mente è **Strider**.



▲ *L'azione è inquadrata in questo modo; un'efficace visuale 'a volo d'uccello' come raramente si è visto sulla PlayStation.*

IL "PERCHÉ" DI DAN GUN

Ebbene, **Dan Gun** è una trappola: divertentissimo e giocabilissimo, ha nel livello di difficoltà (perfettamente settato) la sua arma vincente: si prosegue nell'azione, divertendosi moltissimo e non volendosi mai fermare. Il gioco in sé ha un **ritmo** decisamente elevato; si comincia, si attraversa un livello di media lunghezza nel quale i nemici non concedono un attimo di respiro fino al check point, poi un sorso di birra e ancora giù a tirare cartoni. Negli scontri si possono usare le armi o gli arti; probabilmente, per stare più tranquilli userete di più le armi che, presenti nell'area di gioco, chiedono soltanto di esser raccolte e usate.

COMMANDO DOCET

L'azione è inquadrata dall'alto un po' indietro; come impostazione, ricorda molto **Loaded** di Gremlin ma soprattutto, anche per la qualità e il coinvolgimento, i vecchi sparatutto come **Commando** e **Who Dares Wins**; i giocatori di vecchissima data certo ricorderanno. E proprio



▲ *La grafica è spartana, le texture sono tristi e la risoluzione delude. Ma anche la cura delle ambientazioni poteva essere maggiore: le aree di gioco sono anonime. Però ci divertiamo tanto...*

questi videoplayers apprezzeranno maggiormente il gameplay e soprattutto la giocabilità del titolo qui recensito.

LA GRAFICA?

MEGLIO CHIUDERE UN OCCHIO!

Tecnicamente il gioco è decisamente debole. La grafica è spartana in ogni comparto, dalla qualità delle texture alla velocità. E l'audio commenta l'azione in modo troppo 'normale'. Ma non è certo per la presenza di mirabolanti **effetti di luce** o musiche strabilianti che vi sto consigliando questo gioco; spero lo abbiate almeno intuito se siete giunti a questo punto della recensione... no?

PER I GIOCATORI VERI

La giocabilità pura e cristallina di **Dan Gun** si collega bene alla dinamica di gioco, e il giudizio di questo prodotto deve essere sostanzialmente positivo. Come per **Alien Attack**: **Gun Hooting**, la qualità del titolo non è assoluta. I 'giocatori' ne apprezzeranno il divertimento che, duraturo e intenso, **Dan Gun** è in grado di offrire; ma l'utenza che tiene a soddisfare l'occhio prima del gusto troverà, in questo gioco, uno sgradevole e mal riuscito tentativo di imitare **Apocalypse**.



▲ *La dinamica di gioco prevede un'azione senza tregua e il player non avrà un minuto per respirare. Ma i tempi di Dan Gun sono maledettamente giusti, così come lo è il livello di difficoltà. Il gioco va via che è un piacere!*

Un pad sfruttato con intelligenza

Con il tasto **X** si comanda lo sparo; in dotazione c'è una **pistola** che ha munizioni infinite, ma lungo l'area di gioco è possibile raccogliere altre armi che si selezioneranno con i tasti dorsali di **destra**. Una particolarità del tasto di fuoco è che il colpo partirà al rilascio del tasto medesimo e non subito dopo la pressione; in questo modo, tenendo premuto il pulsante, il colpo non partirà. Questo vi consentirà di mirare con precisione; per far questo, i tasti dorsali di **sinistra** permetteranno all'omino sotto controllo di ruotare su se stesso per mirare. Va detto che non avrete molto tempo di utilizzare uno strumento di mira così tecnico, e imparerete che sarà meglio vomitare tanto



fuoco piuttosto che mettersi lì per risparmiare cartucce. **Quadrato** comanda il cazzotto, che servirà allo scopo nei confronti ravvicinati. Sempre per i combattimenti corpo a corpo è possibile, tramite il tasto **Triangolo**, effettuare un supercolpo di particolare intensità. **Cerchio**, infine, consente al giocatore di effettuare una schivata; anch'essa servirà durante gli scontri a mani nude con i nemici.



Planet Voto

84

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **6**

Gameplay **8**

Suono **6**

Longevità **8**

Originalità **7**

A favore:

- Divertentissimo e giocabilissimo
- Longevo
- A suo modo intelligente

Contro:

- Ripetitivo
- Tecnicamente miserrimo

Parasite Eve 2

DI LUCIO PROSPERI



Vi ricordate tutti quanti di **Parasite Eve**, vero? Come no?? Effettivamente, il primo episodio della serie non è stato convertito in formato PAL per i soliti

misteriosi motivi legati alle strategie di marketing. Fortunatamente la situazione in tal senso è notevolmente migliorata, e quindi tra poco potrete mettere le vostre avide manine sulla versione europea di **Parasite Eve 2**... interamente in italiano.

Sorpresi, contenti, confusi e felici (senza nessun riferimento a Carmen Consoli, l'amica di Pitone)? Bene, e sfruttando questi vostri stati d'animo vi diciamo anche che quello della **Square** si preannuncia come uno dei titoli più caldi per il vostro ritorno dalle vacanze.



▲ Il sistema di puntamento dei nemici non è molto semplice, ma una volta presi la mano risulta davvero comodo.

ASSOMIGLIA A...

La struttura di gioco di **Parasite Eve 2** è molto simile a quella delle avventure della Capcom, come la serie di **Resident Evil** e **Dino Crisis**, anche se la trama acquista un'importanza maggiore rispetto ai succitati titoli. Vi ritroverete a vestire (nuovamente, per chi ha avuto modo di giocare con il primo capitolo, in formato NTSC) i panni di **Aya**, una bella fanciulla dotata di particolari poteri mentali, membro di una squadra speciale dell'F.B.I. Questo corpo scelto, denominato **M.I.S.T.**, è stato creato per studiare e combattere i **Mitochondri**, una razza mutante capace di generare nuovi mostri sempre più



potenti. A capo di questi esseri c'è la **Eve** del titolo, che contrariamente a quanto si poteva pensare dopo aver giocato al primo episodio è sopravvissuta e vi creerà nuovi grattacapi. Fin dalle prime battute, quindi, vi troverete a dover combattere all'interno di un palazzo infestato di questi mostri che, prima del vostro arrivo, hanno pensato di compiere un bel massacro di poliziotti.

A LETTO I DEBOLI DI CUORE!

Il gioco ha nei **filmati d'intermezzo** uno dei suoi punti di forza, sia per la loro realizzazione davvero eccezionale, sia per la perfetta integrazione con lo svolgersi dell'azione. Molte di queste sequenze sono piuttosto forti (vi raccomando quella della mutazione della donna nel bar...) e potrebbero risultare sgradite ai più sensibili. La maggior parte di voi, comunque, sono sicuro che se le godrà con grande piacere, come si godeva quelle di **Resident Evil** e compagnia bella.



▲ Mi dispiace, ma io il bagno non lo pulisco... Non sono pagata per questo!

◀ Ecco a voi Aya in tutto il suo splendore, anche se non si concede molto a livello di vestitini sexy.

La **grafica** è davvero strepitosa, con una cura del dettaglio assolutamente eccezionale. Ogni volta che arriverete in una nuova zona vi verrà l'istinto di fermarvi per osservare l'incredibile numero di **particolari** che i programmatori sono riusciti a inserire. Buone

risultano anche le animazioni sia per quel che riguarda Aya, sia per i vari mostri presenti. A completare il panorama della realizzazione grafica c'è anche la notevole varietà di creature presenti, tutte mutazioni di animali veri (ho avuto a che fare con specie di cavalli, gorilla e pipistrelli...). L'unico aspetto che mi ha deluso è quello relativo al **sonoro**, non tanto per quel che riguarda gli effetti e le musiche, quanto per la totale assenza di parlato durante i dialoghi.

SPARA CHE TI PASSA

Il sistema di controllo è piuttosto simile a quello di **Resident Evil**, con tutto quello di positivo e negativo che questa affermazione comporta. Totalmente nuovo, invece, è il sistema per **gestire i colpi**. Utilizzando un tasto potrete inquadrare un nemico, premendone un altro far partire i proiettili (è senz'altro più facile da fare che da spiegare...); in questo modo riuscirete a gestire con estrema duttilità gli scontri con più nemici contemporaneamente, cosa che capita piuttosto di frequente in **Parasite Eve 2**. In definitiva, il gioco della Square ha davvero tutte le carte in regola per diventare uno dei nuovi punti di riferimento del genere delle avventure. Sicuramente la struttura di gioco risulta poco originale, ma la qualità generale e la profondità della trama fanno di questo **Parasite Eve 2** un titolo decisamente da tenere d'occhio.

▶ Quante macchine della Polizia! Dev'essere successo qualcosa di serio...



Potenzialità

92

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:

- La serie di **Resident Evil**, **Dino Crisis**, **Galerians**

Ha qualcosa in più di:

- **Resident Evil 3** (a livello di profondità della trama e coinvolgimento nelle vicende narrate)

Ha qualcosa in meno di:

- **Dino Crisis** (per la varietà delle scelte in cui ci si può imbattere)

UNA TELEFONATA ALLUNGA LA VITA

In **Parasite Eve 2** la possibilità di salvare i propri progressi è affidata a **cabine telefoniche**. Ogni volta che ne incontrerete una potrete, simulando una telefonata, accedere alla vostra **memory card** e salvare la situazione. L'idea è davvero carina, anche se l'ispirazione è piuttosto chiara: l'ink ribbon di **Resident Evil**, debitamente riveduto e tecnologicamente aggiornato.



Moto Racer World Tour

DI **ALFREDO DELMONACO**



Nonostante sulla Play ci sia una vasta gamma di simulazioni delle due ruote, i due episodi della serie di **Moto Racer** hanno sempre riscosso particolare successo,

fondamentalmente per due motivi.

Il primo è legato alla **realizzazione** complessiva che era (ed è) decisamente sopra la media delle altre produzioni del genere; il secondo motivo riguarda più da vicino la convenienza di portarsi a casa **due prodotti in uno**. Infatti, nei due **Moto Racer** era possibile affrontare sia le velocissime piste in sella a **moto carenate** oppure, per gli amanti del **cross**, ci si potevano cimentare in tortuosi percorsi infangati con tanto di salti e voli nella melma.

NUOVE MODALITÀ IN ARRIVO

Cambiare tale carta vincente sarebbe stato un delitto oltre che una mossa a dir poco controproducente. Infatti, i programmatori della **EA** non solo non hanno tagliato le modalità presenti, ma ne hanno aggiunte di nuove, rendendo il tutto ancora più intripante. Purtroppo, riguardo le nuove modalità non posso essere più esaustivo poiché, essendo ancora in fase di lavorazione, non erano accessibili. Sappiate però che saranno presenti alcune sezioni di **Trial** e altre in cui potrete pilotare addirittura un **dragster**!! Per quanto riguarda invece le modalità visionate, devo dire che se anche non complete, il dettaglio grafico degli sprite principali già lascia

intravedere qualcosa di buono. Ottima, direi, anche la **fluidità** di gioco, probabilmente accentuata anche dal fatto che i paesaggi di contorno non erano ancora sistemati del tutto. Probabilmente, alzando il livello di dettaglio dei fondi il frame-rate tenderà ad abbassarsi, ma per il momento bisogna dire che la sensazione di **velocità** c'è, eccome. Se, da un lato, questa sensazione è già ben presente, dall'altro dobbiamo constatare con piacere che la **giocabilità** dei primi episodi è rimasta invariata, anzi. La moto si controlla molto bene, rendendo precise ed equilibrate le **traiettorie**, ma se arriverete troppo forte verrete subito puniti e non potrete far altro che gustarvi la sequenza del vostro pilota che va a spiattellarsi contro il bordo pista.



▲ La fluidità con la quale si aggiornerà lo scrolling e il dettaglio grafico sono già più che discreti.



▲ Non manca una bella sezione dedicata al motocross, dove dare sfogo ai vostri istinti di pazzi spericolati.

Presenti numerosissime **piste di cross** e numerosi circuiti dove dare libero sfogo ai cavalli della nostra potentissima moto. Presenti, in quest'ultimo caso, anche circuiti di fama mondiale come, un nome su tutti, il circuito giapponese di **Suzuka**. Rimodellate anche le animazioni, che ora sono molto più realistiche, specialmente nella sezione dedicata al cross. I piloti assorbono i colpi, si inclinano e saltano proprio come nella realtà, segno che la direzione presa dai ragazzi della EA è quella

giusta. Anche le varie sollecitazioni della moto sono state ridisegnate, con particolare attenzione alla gestione delle collisioni e ai movimenti d'inerzia delle partenze e delle **frenate**. Quest'ultime, poi, meritano

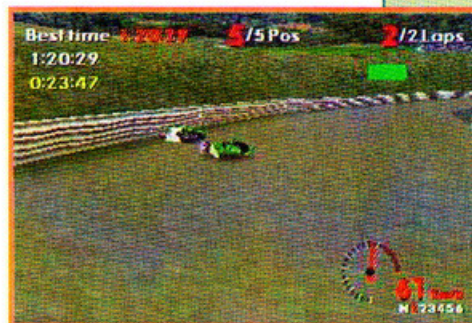


▲ Modestamente, il mio pilota si sta preparando alla curva con molta concentrazione...

sicuramente attenzione proprio perché ben realizzate ed estremamente realistiche.

GROSSE ASPETTATIVE

Inutile nascondere che il tentativo della EA è quello di piazzare il terzo episodio della serie direttamente in cima alle produzioni del genere, sfruttando il fatto che la concorrenza, nonostante il gran numero di giochi a tema, non possa vantare la stessa completezza e un altrettanto buona realizzazione tecnica. Appuntamento dunque alla fine dell'estate, quando finalmente potremo mettere le mani sul prodotto finito. Nel frattempo, continuate a scaldare i motori e ad allenarvi con gli episodi precedenti... Ne avrete bisogno!!!



◀ Ehhh... sì... lo so... è doloroso, eh??!



◀ È stata mantenuta la possibilità di effettuare le mega impennate Rozzano-Pioltellesche...

Potenzialità

85

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:

- Gli altri due episodi di **Motoracer**, nella sezione crossistica a **Championship Motocross**

Ha qualcosa in più di:

- **Motoracer 1 e 2**: alcune modalità aggiuntive e una realizzazione tecnica complessivamente migliore

Ha qualcosa in meno di:

- **Championship Motocross**: le licenze ufficiali dei piloti

Team Buddies

DI ALFREDO DELMONACO



In un futuro prossimo remoto il mondo dei **Buddies**, ominidi simili ai personaggi della **Playmobil**, viene sconvolto da un fatto quantomeno singolare (che i redattori consegnano le recensioni in tempo? Vabbè, non esageriamo...): piocono **casse**. Sì, sì, avete capito bene: casse. Dentro queste casse ci si può trovare di tutto, dalle armi a una Fender Stratocaster, tutto dipende da come si posizioneranno le casse sulla piattaforma apposita. Immaginatevi l'anarchia totale e il caos completo della popolazione che tenta di accaparrarsi le casse per avere, chissà, l'ultimo album di Nino D'Angelo o il modello nuovo della friggitrice per il Triceratopo Muto. Fatto sta che nel tentativo di mettere fine alla guerriglia urbana, capeggiata da fazioni diverse che si sono impadronite, sempre attraverso le casse, di armi et similia, il governo manda in azione i suoi fidi **agenti** fra cui, claro ca sì, ci siete anche voi, in qualità (inizialmente) di soldato.



▲ **Tutto il gioco è impennato di una - neanche troppo - sottile vena umoristica che comunque risulta azzecata.**

UNA POSIZIONE PARTICOLARE

A tale scopo sarete costretti, attraverso una miriade di **missioni** diverse, a sconfiggere tutti i ribelli e soprattutto a riportare l'ordine nel mondo (e la pellaccia a casa, noo?). Quindi, innanzi tutto, dovrete affrontare tutti i menu di **training** per poter meglio acquisire le tecniche del gioco. Purtroppo, la dozzina di prove d'addestramento va affrontata quasi obbligatoriamente, pena un blackout delle operazioni nel bel mezzo del livello (a tal proposito, non fate come il sottoscritto che, incapronitosi a saltare il training di

Volendo, potete assegnare ai vostri commilitoni funzioni di 'copertura', mentre voi procurerete il 'cassame'.

Metal Gear Solid, ha afferrato una guardia per il collo ma, non sapendo come eliminarla, ha dovuto girare per il livello con il collo del tizio fra le mani...). Uno dei punti di forza del gioco, che però successivamente si rivela come arma a doppio taglio, infatti, è la complicata gestione del **sistema di controllo** che prevede parecchie mosse. Le possibilità del **joypad**, infatti, vengono sfruttate in maniera decisamente completa, offrendo una gamma di operazioni molto elevata. A dire il vero, se prese singolarmente le operazioni non sono poi moltissime. Quello che mette in seria difficoltà il giocatore è l'altissima **irresistibilità di gioco**, che obbliga l'utente a sapere sempre cosa fare in un tempo brevissimo, mandandolo in palla con le dita. Oltre a impartire ordini al vostro soldato, infatti, dovrete assegnare anche agli altri soldati che man mano verranno costruiti. Quando però avrete assimilato il sistema di controllo, la soddisfazione vi ripagherà da cotanta fatica.

▼ **La grafica, colorata e sicuramente simpatica, aiuterà a entrare nel clima farlocco del gioco.**



UNA GUERRA PER RIDERE

Team Buddies, nonostante la versione visionata non fosse completa al 100%, è un gioco molto originale e devo dire anche abbastanza divertente. La **grafica**, super colorata e cartoonata, imprime al titolo **Psygnosis** un'impronta fumettosa che non infastidisce e, anzi, sfrutta il tema lugubre e agghiacciante come quello della guerra in maniera molto particolare. Se non verranno apportate modifiche sostanziali alla struttura di gioco, a fine estate vedremo uno dei giochi più originali mai usciti.



▲ **Il vostro fido Uzi vi accompagnerà per tutta la durata delle prime missioni.**

Potenzialità

75

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:

• Bomberman World, ma solo vagamente

Ha qualcosa in più di:

• non ha termini di paragone

Ha qualcosa in meno di:

• idem con le acciughe...

MI HAI PROPRIO ROTTO LE CASSE...

La parte cruciale del gioco è recuperare le **casse** per poi piazzarle al centro di questa **pedana**. Dal modo in cui piazzerete le varie casse potrete ottenere

diverse cose. Una sola cassa dà diritto a un'**arma**, due a un **soldato**, otto a un **carro armato** e via discorrendo. Una volta piazzate nella posizione voluta, basterà



spaccarle e uscirà l'oggetto richiesto. Volendo, se vi sentite abbastanza carogne, potrete raggiungere una base nemica e rompergli tutte le casse...

Casa: **Namco**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **non dichiarato**

Compatibilità: **Dual Shock**
(analogico e vibrazioni)



Dragon Valor

DI LUCIO PROSPERI

Quanti tra voi hanno visto **Dragonheart**, quel film in cui un cacciatore di draghi (l'attore **Dennis Quaid**) faceva amicizia con un drago e insieme a lui viveva un'incredibile serie di avventure? Così pochi??? Effettivamente non aveva avuto un grosso successo... Anche in questo **Dragon Valor** l'argomento trattato vede insieme uomini e draghi, ma i lucertoloni sputafuoco si dimostrano fin dalle prime battute poco amichevoli. Il vostro compito sarà quello di vestire l'armatura e tirar su il vostro spadone per far piazza pulita delle mitologiche creature volanti.

LA SORTE DEI DRAGHI

Strano destino quello dei **draghi**, che certe leggende vogliono davvero esistiti ai tempi del Medio Evo. La loro figura era avvolta da un alone di fascino e mistero, tanto che ancora ai giorni nostri sono visti come simbolo di potenza e misticismo, soprattutto presso le culture orientali (e questo lo testimoniano anche i numerosi ristoranti cinesi che si chiamano "Il Dragone d'oro" e via discorrendo). Raramente questi animali sono però stati accostati positivamente agli uomini, anzi: il più delle volte le due razze erano in guerra tra loro. **Dragon Valor** non fa altro che riprendere queste storie, aggiungere un pizzico di magia et voilà... il cocktail è servito. L'eroe della situazione, quindi, non dovrà far altro che andarsene in giro, eliminare un po' di bestiacce sparse qua e là, fino ad arrivare allo scontro con il drago di turno. Semplice, no? Come già accennato, in dotazione avrete una bella **spadone magica** in grado d'infliggere danni anche alla coriacea corazza dei bestioni più tignosi. Nel corso del gioco, però, avrete modo di accumulare anche delle **arti**



▲ Durante l'avventura sarete costretti a vedervela contro nemici di varia natura, piante carnivore comprese.

magiche, raccogliendo dei **libri d'incantesimi** che vi forniranno la capacità di lanciare palle di fuoco, ghiaccio e altre simili amenità.



▲ Non soffermatevi troppo a guardare la cascata... i nemici sono dappertutto!

CORRI, SALTA, CARICA...

Il primo livello si apre con una sorta di **tutorial**, grazie al quale potrete impraticarvi delle varie mosse che il vostro cavaliere è in grado di eseguire. Oltre a correre, saltare e tirar fendenti con la spada, infatti, egli può chinarsi e compiere balzi prodigiosi ed eseguire svariati attacchi. Tutto questo avviene tramite la combinazione di due tasti (solitamente uno dei quattro d'azione con i due dorsali **L1** e **R1**) o tenendone premuto qualcuno per un tempo prolungato (per lanciare gli incantesimi, per esempio, dovrete premere per qualche secondo il tasto **Cercchio**). Arrivati alla fine del breve livello d'allenamento avrete subito modo di verificare il vostro status d'apprendimento scontrandovi con il primo drago della serie. Non sarà facile, ve lo anticipo, perciò dateci dentro! Fortunatamente, nel corso dell'avventura avrete modo di raccogliere alcune **pazioni** che vi restituiranno l'energia fisica, mentre altri oggetti (come le **monete** o i **bottiglioni di vino**...) li potrete utilizzare per acquistare nuove armi nei negozietti disseminati qua e là.

CHI SI RICORDA DI GOLDEN AXE?

La struttura di gioco è estremamente datata, tanto che mi ha ricordato un vecchio coin op chiamato **Golden Axe**, nel quale bisognava controllare un guerriero lungo una serie di livelli



▲ Dopo aver ucciso alcuni avversari potrete spesso raccogliere degli utili oggetti.

a scorrimento orizzontale. Da questo punto di vista la Namco non si è certo spremuta le meningi... D'accordo che le siamo tutti eternamente riconoscenti per la serie di



▲ Colpite le casse che trovate sparse qua e là... spesso all'interno si trovano dei bonus.

capolavori che ci ha regalato, però non esageriamo! La **grafica** sembra discreta, anche se le varie locazioni hanno la fastidiosa tendenza ad assomigliarsi un po' troppo. L'**animazione** del personaggio principale è buona, mentre i nemici, a eccezione dei draghi, sono un po' scialbi. Il sistema di controllo durante le prime partite risulta davvero ostico, anche perché i tasti da padroneggiare sono un bel po', ma il tutorial aiuta parecchio in questo senso. La cosa che più dà sui nervi di questo **Dragon Valor**, però, è la frequenza dei **caricamenti**. Le varie schermate, infatti, non hanno nessun tipo di scrolling, ma sono collegate tra loro da un breve effetto di dissolvenza a nero con altra dissolvenza di rientranza. Ogni volta che arriverete alla fine della schermata dovrete sopportarvi un breve accesso al disco. Ma dico, stiamo scherzando? Neanche ci si presentassero schermate della qualità grafica e di dettaglio di Resident Evil 3! Alla lunga l'azione risulta troppo spezzata e di conseguenza poco coinvolgente. Un titolo che al momento è solo poco più che discreto e che temo non s'imporrà come il miglior gioco del 2000...

Potenzialità

70

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:

- Jedi Power Battles, Kingsley, Akuji the Heartless

Ha qualcosa in più di:

- Kingsley (dal punto di vista della giocabilità e del fascino della trama)

Ha qualcosa in meno di:

- Akuji the Heartless (per i continui, snervanti, accessi al disco)



sarebbe confonderlo con la costellazione dell'emisfero boreale, presso le due Orse.

È MEGLIO SPECIFICARE

Il drago che più volte abbiamo citato nel corso della recensione è il mostro favoloso con testa e artigli simili a quelli di un leone, la coda di serpente e la testa di pipistrello. Presso numerose culture è una delle incarnazioni del demonio, mentre per altre è il simbolo della potenza. Da

non confondere, quindi, con il drago volante che è un rettile delle isole della Sonda, grosso come una lucertola e caratterizzato dalla capacità di compiere brevi planate grazie alla pelle a forma di paracadute che ha sulla schiena. Un errore ancora più grossolano



PS2 Update

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

DRAKAN 2

Nell'estate del 2001 uscirà un gioco che mescola elementi di azione ad altri tipicamente adventure. Si tratta di **Drakan**, un gioco sviluppato dai **Surreal** che ha per protagonista **Rynn**, un atletico baldo giovane che si muove in un mondo complesso e oscuro. Il gioco assomiglia abbastanza a Tomb Raider, ma probabilmente



il clima cupo lo avvicina di più al bellissimo **Legacy of Kain: Soul Reaver**. Il gioco è un porting da PC, perché è già apparso sulle macchine con il cuore Intel. Le **aree tridimensionali** saranno vastissime, riprodotte con una cura grafica ben sensazionale. La trama vede il nostro personaggio che deve fermare le forze del male; in

questo nobile ma impegnativo compito non sarà solo, bensì verrà aiutato da un **drago volante** grazie al quale si potrà spostare con agio, ma potrà anche affrontare con più tranquillità gli scontri, che infatti promettono di essere interessanti e complessi. Ben interessante sembra essere anche il **sistema di gestione** del personaggio. Questo gioco appare davvero bello - d'altronde su PC lo è - anche perché offre un gameplay che, pur non molto originale, non è sfruttato da tanti altri giochi prossimi venturi per PS2, e quindi si presenta un po' unico.



TIGER WOODS PGA TOUR 2001



Tiger Woods è l'importante testimonial che mamma **Electronic Arts** si è aggiudicata per lanciare i suoi giochi sportivi di golf. E così l'etichetta EA Sports, oltre a sfruttare (come per il calcio, l'hockey, il football, il basket...) la licenza ufficiale della federazione, utilizza anche un testimonial d'eccezione. Questo è successo fin dalla versione del 1999; fino a quel momento, le tre release del golf di Electronic Arts sfruttavano 'solo' il marchio PGA. E, per la prima apparizione su PS2, ovviamente non poteva mancare il grande Tiger, no? E, lo vedete dalle immagini, sarà riprodotto con una cura e una dovizia di particolari spaventosa! La perizia grafica degli stanchi programmatori della Electronic Arts sembra

avvantaggiarsi più di altre software house della potenza di calcolo dell'Emotion Engine. Ma il processore centrale verrà sfruttato anche per rendere il maggior realismo possibile alla simulazione. E così, le capacità di elaborazione dati dell'Emotion Engine, promettono gli sviluppatori, serviranno per calcolare alla perfezione tutti gli elementi che influenzano nella realtà il vero giocare a golf. Nel gioco saranno in via esclusiva inseriti tre percorsi molto celebri: **Pebble Beach Golf Links**, **SpyGlass Hill** e **Poppy Hills**. EA, inoltre, ha promesso che

inserirà nel gioco molti altri veri golfisti professionisti, che affiancheranno Tiger Woods e si confronteranno con lui nelle competizioni che il giocatore vorrà disputare. Si fanno certi i nomi di **Justin Leonard**, **Brad Faxon**, **Stewart Cink** e **Stuart Appleby**. Ma non mancheranno altri nomi che però, per il momento, Electronic Arts ha preferito non rivelare.



Aveva ragione Roy: nell'editoriale del numero scorso, specificava che non avremmo recensito giochi, ma che l'informazione sulla PS2 sarebbe stata completa e tale da farci 'sognare', consci che l'attesa avrebbe accumulato il piacere. E allora, eccoci alle pagine 'dei sogni' (ma l'intera Planet è la rivista dei sogni, no?), quelle con tutte le novità sulla PlayStation 2!

MOTOR MAYHEM



Ci metterà un boato di tempo a uscire questo interessantissimo **Motor Mayhem**, pubblicato dalla francese **Infogrames** e sviluppato da **Beyond Games**. Infatti, la

release è stata orientativamente annunciata per l'estate del 2001, cioè tra un

anno più o meno esatto. E così, dovremo aspettare tanto prima di poter mettere le mani su un gioco che promette davvero molto. Si tratta di un gioco che si ispira chiaramente alla serie di **Wipeout**, presentando una competizione su pista basata non solo sulle abilità di guida ma anche sulla cattiveria, sulla aggressività e sulla capacità di utilizzare armi e altri item disseminati lungo la pista. L'ambientazione è 'classicamente' futuristica: è sicuramente la migliore per giochi la cui dinamica ha questa natura. D'altronde, lo potete vedere dalle immagini... e sempre da queste non



potete non constatare la bellezza assoluta della **grafica**: oltre alla risoluzione e al dettaglio, fanno davvero PAURA gli **effetti di luce**. Le piste sono molto varie e colorate; proprio l'uso dei colori, tanti belli e ben accesi, sembra allontanare un po' Motor Mayhem da Wipeout: nel capolavoro Psygnosis è tutto più cupo, scuro, ostile. In MM, invece, i colori sgargianti non sembrano voler ammicciare a un futuro livido e cyberpunk. Ma come sempre, sarà la **giocabilità** a fare, di un gioco, un grande gioco. E allora, per valutare il divertimento e la godibilità che questo Motor Mayhem sarà in grado di restituirvi, non ci resta che aspettare l'uscita del gioco.



METAL GEAR SOLID: SONS OF LIBERTY

Una cosa di cui sono assolutamente fiero: io sono stato il primo giornalista italiano a far pubblicare la notizia che il seguito di **Metal Gear Solid** sarebbe stato ambientato a New York. Certo, la mia fonte era attendibile, e solo ora posso dirvi che fu Solid in persona a dirmelo, per una volta posso confessare le mie fonti, ciò che ho diritto di non fare. Vi parlai di New York a marzo (ma lo sapevo dalla fine di gennaio; per colpa dei tempi editoriali non avevo potuto informarvi prima) e Planet è stata la prima rivista italiana a svelarvi la nuova ambientazione. Ma questo

esordio personale stona un po' con la grandiosità della quale vi sto per parlare. Prendete **Metal Gear Solid** e inseritegli quelle che non siete in grado di sognare: nemici che si accorgono della nostra ombra, la pioggia che rimbalza sui corpi, animazioni facciali che avvicineranno ancor di più l'esperienza di gioco a un film... E tutto condito con una grafica stupefacente e un **feeling stealth** che ci farà davvero 'stare lì'. In inquadrature della telecamera, lo vedete dalle immagini, esaltano l'aspetto cinematografico e di ciò si avvantaggerà

il coinvolgimento. Ma dalle immagini potete anche vedere la ricchezza degli ambienti di gioco, la loro 'ispirazione'... e anche la **risoluzione grafica**, davvero avanti. Purtroppo, indietro è invece lo sviluppo del prodotto, che uscirà, a sentire **Kojima** (il padre del progetto, la mente dietro MGS1), "nel 2001". Che non è tardissimo, ma a me spaventa un sacco sia la mancanza di qualcosa di più preciso di un arco temporale che prende 365 giorni (...) sia il ricordo dei rinvii che subì Metal 1, ritardi che superarono i due anni! Speriamo che questa volta ci vada meglio, porca vacca!

LA DATA UFFICIALE!

È ufficiale, certissimo, garantito al limone, potete metterci la mano sul fuoco: la PlayStation 2 in versione europea debutterà sui nostri mercati il **23 di Ottobre**. Sarà un lunedì di fuoco, o un lunedì da leoni, come preferite... L'attesa si fa trepidante, ma ora che conosciamo la data ufficiale possiamo contare quanti giorni, ore, minuti, secondi ci separano dalla nostra amata e sognata console. E io, in camera mia, ho già un countdown che assomiglia a quello che, a Piazza Venezia, a Roma nel 1999, ricordava quanto mancava al nuovo millennio!!



- Già si parla di PS3. **Kutaragi**, immagino nolente, si è lasciato sfuggire una data: (il 27 Luglio) 2005.
- **Sony** pare abbia intenzione di rendere 'free' l'hardware base della PS2; questo significa che terzi produttori potranno 'copiare' l'Emotion Engine per produrre console compatibili ma anche altre macchine di diverso tipo (magari Personal Computers) che sfruttino l'inaudita potenza del processore Sony.
- Si parla già di add-on intriganti. Sta uscendo in Giappone l'**Hard Disk** per PS2. L'accessorio è esterno, ma le versioni occidentali dovrebbero essere interne. Il taglio è ottimo (10 Giga) e la velocità è molto soddisfacente: 7200 rpm. Circa gli usi che ne potremo fare - soprattutto in termini ludici - rimaniamo in attesa di ulteriori chiarimenti.
- Uno **sviluppatore esterno** (la cosiddetta 'terza parte', che suona tanto di triangolo amoroso...) ha programmato una routine che, inserita in un gioco, permetterà il gioco online utilizzando i modem USB in commercio sul normale mercato PC. Ottimo!
- Giochi: sta per uscire **GunGriffon Blaze**, uno shooter con robottoni totalmente configurabili nel quale le aree di gioco potranno essere esplorate e distrutte a piacimento.
- Ancora giochi: uscirà una versione di **Gradus**.
Ricordando la bella esperienza vissuta dal nostro sulla attuale PS1, ci aspettiamo un assoluto capolavoro. Un po' come sempre, insomma...

Guitar Freaks



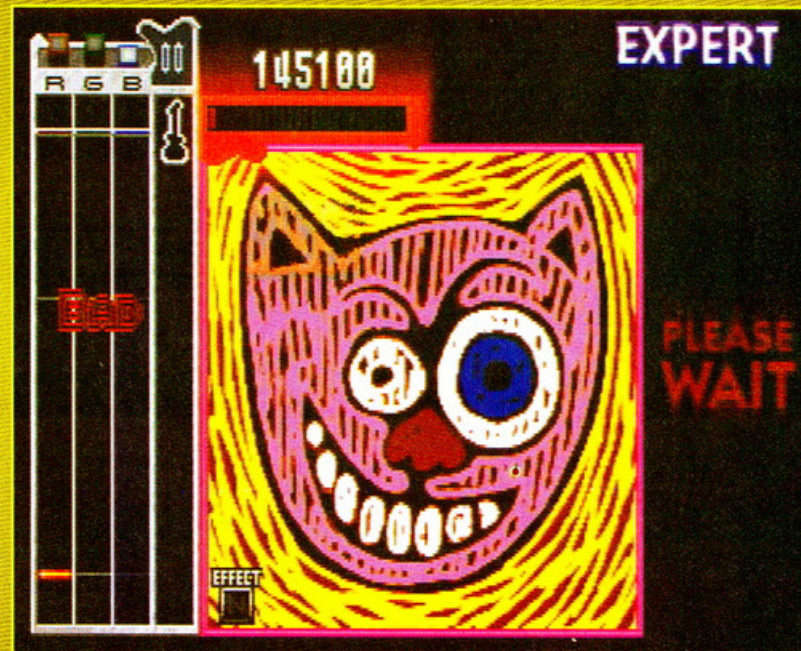
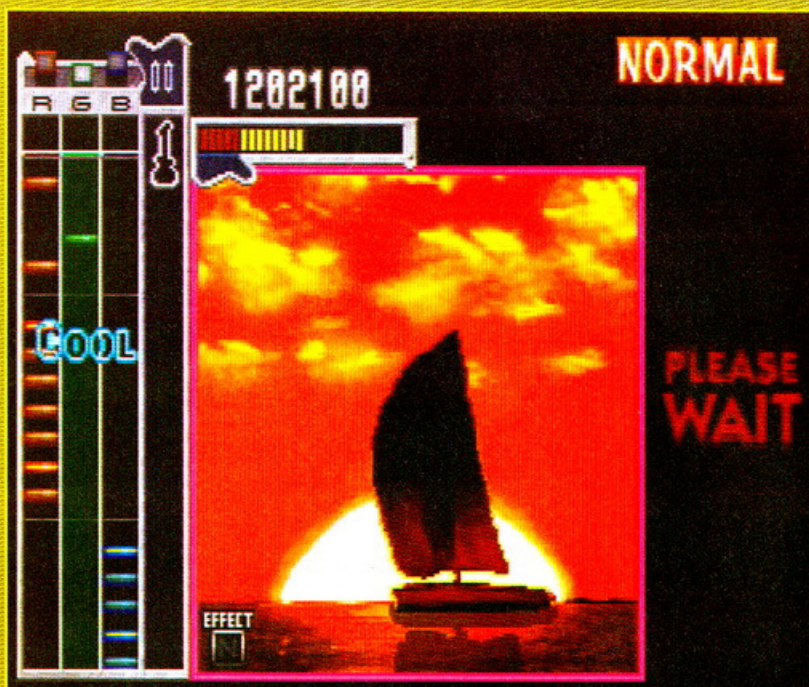
apita spesso, nel mondo dei videogames, che un'idea particolarmente innovativa e divertente venga presa come esempio, trasformandosi a tutti gli effetti in un nuovo filone. È successo a **Parappa the Rapper**, **Beatmania** e ultimo, ma non a livello d'importanza, **Guitar Freaks**, trasposizione più meno fedele del coin op **Konami**.

Chi non ha mai sognato di diventare un chitarrista famoso e dopo poche, (noiosissime) lezioni, ha scaraventato la povera "Clarissa" contro il muro?? Ecco, senza troppi patemi d'animo, qualcosa che vi trasformerà, almeno temporaneamente, in un novello Malmsteen o nella reincarnazione del mitico Jimi. A dire il vero, l'idea base di **Guitar Freaks** non è esattamente originale. Cinque-sei anni fa, infatti, c'era stato chi aveva inventato un gioco simile, comparso su PC (e addirittura anche su Play... mi sembra...), dove l'utente doveva diventare un chitarrista famoso cercando di "sfregare" a tempo un plettro che trasmetteva impulsi elettronici alla console, su qualsiasi superficie ruvida (per esempio, una racchetta da tennis). Lo stage finale prevedeva addirittura una

jam-session con gli **Aerosmith**! Purtroppo, la difficoltà intrinseca del gioco, unita a un misero coinvolgimento, relegarono il titolo negli scaffali dei "non vale la pena". Ci voleva, effettivamente, qualcosa di più coinvolgente e semplice.

COME TI CHITARRO LA NOTA...

Il metodo di gioco di **Guitar Freaks** traduce alla portata di tutti il complicatissimo sistema d'uso della chitarra elettrica, senza annoiare l'utente ma, anzi, permettendogli di suonare nel minor numero di partite possibili e regalandogli altrettante soddisfazioni. Ecco che quindi, dopo varie vicissitudini ed esperimenti, nelle sale da giochi giapponesi



comparire il cabinato di **Guitar Freaks**, accompagnato da una chitarra, naturalmente finta e in plastica, che tentava di riprodurre i fasti della Strato di **Jimi Hendrix**.

Lo scopo del gioco è molto semplice: nello stesso stile di **Parappa the Rapper** dovete riprodurre una sequenza di suoni premendo, simultaneamente, con la mano sinistra uno o più dei tre tasti sul manico corrispondenti, e con la destra il pulsante centrale sulla mascherina della chitarra, che funzionerà così da plettro. Dopo un attimo di smarrimento, assimilerete subito il sistema di gioco, "sparando" assoli a nastro. Man mano che andrete avanti, le sequenze diverranno sempre più complicate,

mettendo a dura prova la vostra memoria e la vostra coordinazione. Sullo schermo dovete sempre tenere d'occhio i vari indicatori che vi diranno di volta in volta le giuste sequenze; per ogni livello effettuato troverete il successivo con un livello di difficoltà maggiorato.

Non mancheranno i bonus sotto forma di **combo** e altro che permetteranno di aumentare il vostro punteggio, oltre che di impressionare le rappresentanti del gentil sesso in sala... Se avete l'occasione, provate in sala giochi suddetta meraviglia o prendete la versione PlayStation... naturalmente con la chitarra in bundle...

LA SFIDA: LA CHITARRA DI GUITAR FREAKS CONTRO LA MIA FENDER STRATOCASTER!!!!

Per poter capire meglio le varie differenze, mi sembrava una buona idea mettere a confronto pregi e difetti di una chitarra vera con quella del titolo Konami. Se non siete d'accordo con le votazioni o avete qualcosa da dire, intasate pure la e-mail di Pitone, che sarà ben lieto di rimanere alzato fino alle 04.00 di mattina per ricevere e smistare la vostra posta...

La chitarra virtuale di Guitar Freaks non è una novità. È invece una novità l'originale test ideato dal vostro redattore di giochi di calcio preferito (Alfredo 'Diciassette Bei Papocchioni' Delmonaco) che decide di misurare con Guitar Freaks un'altra sua grande passione oltre al calcio, la chitarra. Fortunatamente il test/confronto l'ha fatto da solo e non in occasione di un torneo. Ma lì, forse, gli sarebbe andata meglio!

GUITAR FREAKS:

MANEGGEVOLEZZA: 9

Per essere maneggevole è maneggevole. Leggerissima e molto piccola rispetto a una normale chitarra, questo piccolo aggeggino potrà essere sbatocchiato a destra e manca senza alcuna fatica. Il particolare sistema di funzionamento, poi, vi permetterà di suonarla nelle posizioni più impensabili, come solo i grandi maestri sanno fare.

ESTETICA: 2

Quanto è brutta!!! Sembra un incrocio fra un'iguana e un ukulele. E non mi venite a dire che è di forma moderna!!! La versione del coin-op, comunque, è leggermente più 'standard', con una riproduzione della Stratocaster diciamo originale.

SUONO: 2

Le note asfittiche che produce la Guitar Freaks non si possono paragonare a quelle di una vera chitarra. Però, se siete di poche pretese e vi piace fare più scena che altro con lo strumento, allora va bene anche questo... Ma non dite che non vi avevo avvisato...

TRASPORTABILITÀ: 8

Leggera, non particolarmente delicata e di piccole dimensioni. Potrete portarla a casa di chi volete, basta che vi

ricordiate il CD e che il vostro amico possieda una Play. Ci sta in macchina, in uno zaino e, mal che vada, potrete portarla a piedi da un palazzo all'altro.

MANUTENZIONE: 10

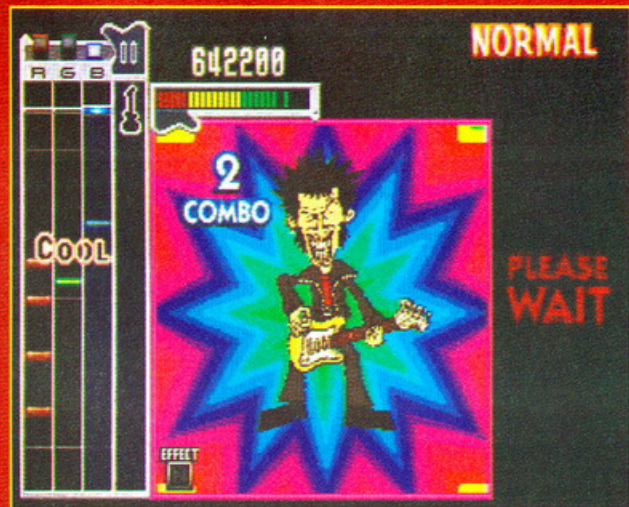
Ahhhhhhh!!! Il paradiso del chitarrista. Nessuna manutenzione!!! Potrete lasciare Guitar Freaks ferma per molto tempo, sicuri che quando la riprenderete funzionerà come prima. Se proprio volete, ogni tanto la potrete spolverare!!!

SEMPLICITÀ D'USO: 10

Il non plus ultra della semplicità!!! Facilissima da usare, sarà uno scherzo per chicchessia apprendere le poche nozioni base da sapere per iniziare a giocare. Tre pulsanti da una parte e uno dall'altra, da usare in contemporanea o in modo completamente scomposto. Unico requisito richiesto, avere il senso del ritmo: ma senza di questo, oggi come oggi, non andate da nessuna parte...

DIVERTIMENTO: 9

Una volta presa la 'mano' (è proprio il caso di dirlo...), niente potrà più fermarvi. Ritmiche al limite d'infarto, assoli fulminanti e note lanciafiamme saranno all'ordine del giorno e non ne potrete fare più a meno. Se poi sarete in compagnia, potrete organizzare sfidoni fra amici/che all'ultima nota.



FENDER STRATOCASTER:

MANEGGEVOLEZZA: 8

Una delle chitarre elettriche più maneggevoli e leggere del mondo. La sua capacità di 'vestire' sia i musicisti bassi che alti, ne hanno fatto il modello più venduto da sempre. Il suo bilanciamento perfetto permette numeri d'effetto senza rischio che vi scivoli di mano. Certo, suonare con le mani dietro la schiena non è da tutti, ma se dovete fare una cosa... fatela come si deve!!!

ESTETICA: 10

Sull'estetica non ci sono dubbi!!! Volete mettere la bellezza del classico stile Fender a paragone con la forma da ukulele mal riuscito della Guitar Freaks?? Ma per favore... Se poi vogliamo parlare del colore, allora non c'è proprio storia... Come?? Baglioni ha una Fender dello stesso colore della mia?? AHAHAHAHAHAHRGHHH!! (NO! La sua è blu chiaro...)

SUONO: 10

Uno dei suoni che hanno fatto la storia del Rock. Pulito, distorto, crunch, heavy, jazz... La Strato è la chitarra più versatile in assoluto, uno strumento che si fa personalizzare e personalizza totalmente l'artista che la usa. Qualche suono famoso? **Hendrix, Blackmore, Knopfler e Clapton**... Vi bastano??

TRASPORTABILITÀ: 7

Nonostante i nuovi flight cases siano ultra leggeri e a tenuta stagna (così dicono...), il trasporto di una chitarra va sempre affrontato con cautela. Niente acqua, e soprattutto non date da trasportare lo strumento al cantante!!! (vero Alo??)

MANUTENZIONE: 5

Cambiare le corde, lucidare, controllare l'impianto elettrico... la manutenzione di una vera chitarra è impegnativa e, a volte, estremamente noiosa. Però va fatta, se non volete che nel bel mezzo di un assolo vi salti una corda o si slacci una cinta...

SEMPLICITÀ D'USO: 2

Qui si vede la differenza fra un chitarrista VERO e la massa. Niente trucchi e niente cheats a 'sto giro. Quello che sapete fare è quello che farete

vedere, niente di più, niente di meno... E non vi venga in mente di andare nelle vicinanze di un Crossroads qualsiasi sul delta del Mississippi verso la mezzanotte, sperando che passi il diavolo a insegnarvi il blues, perché non funziona... (ci ho già provato io e posso garantire...)

DIVERTIMENTO: 10

Ma chi ce lo fa fare?? Ore di studio, di pratica e di esercizi per una scala che non viene mai... Sì, ma la soddisfazione di poter suonare dal vivo è una cosa molto particolare, che non vi abbandonerà più una volta provata. Eppoi, il piacere di fare musica e di stare insieme agli altri componenti del gruppo, con i quali dividerete gioie e dolori, soddisfazioni e delusioni, soldi (pochi) e donne (già di più...) che vi legherà indissolubilmente e per tutta la vita...



PLANET Cheat

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Inserite questi codici nella schermata di creazione del nuovo pilota:



Codice	Effetto
Onecarefulowner	Tutte le auto
Hellocleveland	Tutti i livelli
Rorrimskart	Tracciati invertiti
Jobinitaly	Mini Cooper
Offroad	Lancer road car
Jimmyscar	Sierra Cosworth
Coolscar	Ford Puma

Questi codici servono per le modalità Time Trial e Single Stage. Inserirli nella schermata delle opzioni codici.

Rubbertrees	Collisioni elastiche
Easyroller	Ruote ingrandite
Moonlander	Bassa gravità
Rocketfuel	Turbo mode
Prunejuice	Gioco più veloce



Questi codici servono per la modalità arcade:

Greatballsof	Sparate palle di fuoco
Neuralnightmare	Auto del computer più aggressive

SYPHON FILTER 2

Hard Mode: alla schermata del titolo selezionate Un Giocatore e premete Quadrato + Cerchio + L1 + R2 + Select + Su + X.

Selezione livello: durante il gioco, mettete pausa e selezionate Mappa. Premete Destra + L2 + R2 + Cerchio + Quadrato + X. Fatto questo, entrate nella schermata delle opzioni e selezionate Cheats.

Finire il livello: mettete il gioco in pausa e selezionate l'opzione Mappa. Premete Destra + L2 + R2 + Cerchio + Quadrato + X. Se avete eseguito correttamente, sentirete un suono di conferma. Entrate nella schermata delle opzioni e selezionate Cheats. Questo vi permetterà di concludere la missione.

Movie Theater: durante il gioco mettete pausa e selezionate l'opzione Briefing. Premete Destra + L1 + R2 + Cerchio + X.

Personaggi aggiuntivi per il multiplayer: raggiungete la cima delle scale nel parcheggio. Troverete una cassa con dentro un M-79. Prendetelo e sbloccherete altri personaggi di Syphon Filter 2 da usare nel multiplayer.

Personaggi strani per il multiplayer: per ottenere i personaggi strani, dovrete completare il secondo livello in meno di tre minuti. Un modo per vedere se siete sulla buona strada o no è questo: quando stordite Carter (la guardia che controlla la porta elettrica), premete due volte l'interruttore. Poi correte



attraverso le porte che avete appena aperto. Se vedete una guardia che cammina allontanandosi da voi, potete essere abbastanza certi di farcela. Superata la seconda porta, concludete normalmente il livello. Alcuni dei personaggi che potete ottenere sono: Cadavere, Soggetto Infetto, Monaco, Agente CBDC e altri quattro.

Sbloccare altre mappe per il Multi-Player: ci sono degli oggetti nascosti che vanno trovati durante il gioco a singolo giocatore per sbloccare alcune delle mappe per il multiplayer. In totale ci sono venti arene. Alcuni di questi oggetti vengono listati nel vostro inventario, altri non appaiono.

Rockies Multi-Player Map: oggetto da trovare: H11 Sniper Rifle. Per sbloccare questa mappa dovrete trovare il fucile da cecchino modello H11, nascosto nel primo livello. Si trova vicino alla cascata dove avete incontrato Chance la prima volta. Non saltate giù nel crepaccio. Sporgetevi dal bordo e calatevi giù.

Rhomer's Bunker Multi-Player Map: oggetto da trovare: PK-102. Nelle strade di Mosca ci sono due auto che cercano di investirci. Prima che arrivino, preparate il lanciarazzi lacrimogeni. Quando arriveranno le auto, saltate in alto e afferrate il palo. Poi, saltate giù e sparate un lacrimogeno verso i tre agenti. Fatto questo, frugateli e prendete la loro attrezzatura, poi perquisite i bagagliai delle auto per trovare il PK-102.

Pharcom Site Multi-Player Map: oggetto da trovare: Rivista. La rivista si trova nel laboratorio della Pharcom. Utilizzate il taser per mettere fuori combattimento le guardie. Attraversate la mostra su Marte e la troverete. Nota: la rivista non appare tra gli oggetti nel vostro inventario.

Agency Computer Lab Multi-Player Map: oggetto da trovare: M79. Troverete l'M79 nella sala operativa del livello Fuga dal Laboratorio Biologico dell'Agenzia. La sala operativa è quella in cui Elsa parla delle cellule del fegato con i due scienziati. Per arrivarci, entrate nel condotto di ventilazione da cui siete arrivati e seguendo i corridoi. L'M79 è in cima alla sala operativa.

Caves Multi-Player Map: oggetto da trovare: Binocolo. Il binocolo si trova nel livello Colorado Interstate 70. Si trovano dietro la prima porta chiusa alla vostra sinistra. Premete Triangolo per trovare un passaggio.

Andate a sinistra e aprite un'altra porta. In questa stanza c'è la cassa con dentro il binocolo.

D.C. City Park Multi-Player Map: oggetto da trovare: Biancheria sporca. La biancheria sporca si trova in una delle lavatrici nel primo edificio su cui c'era un cecchino nel livello New York City Slums District.

Surreal Multi-Player Map: oggetto da trovare: Biz-2.

Raggiungete l'automobile bianca che si trova nel Volkov Park prima che l'agente la faccia saltare. Qui troverete ciò che cercate.

Ajier Prison Multi-Player Map: completate il livello Ajier Prison Break. In senza usare la balestra.

Club 32 Disco Basement Multi-Player Map: nel Club 32, uccidete le prime quattro guardie del corpo prima che possano tirare le granate.

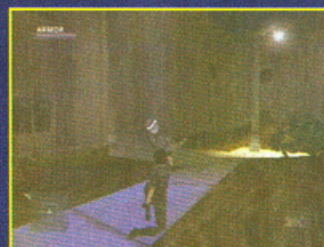
Jungle Multi-Player Map: uccidete Archer con un colpo solo mentre si trova a bordo dell'elicottero.

Personaggi di Syphon Filter 1 per il multiplayer: completate il livello C-130 Wreck Site in meno di tre minuti per sbloccare un personaggio giocabile dal primo Syphon Filter. L'M79 che avete recuperato in cima alla scalinata del parcheggio nel livello delle Fogne di New York sbloccherà anche alcuni personaggi di Syphon Filter 1.

Hidden Movie Theater (il vecchio sistema): completate il gioco a livello Easy per sbloccare tutti i filmati tranne quattro. Completatelo ancora a livello Hard per sbloccare gli ultimi quattro.

Fucile da cecchino nascosto: all'inizio del gioco, mentre scendete con il paracadute, cercate di atterrare sulla roccia dietro il tizio con la gamba rotta. Se ci riuscite otterrete un fucile da cecchino modello H11.

Sparare con la .45 usando il lanciarazzi lacrimogeni: nel livello Strade di Mosca, dopo aver stordito i due miliziani russi che stanno sparando all'agente e vi siete impadroniti del lanciarazzi lacrimogeni dal retro dell'auto della polizia, camminate fino a una parete. Stando proprio accanto a essa sparate un lacrimogeno direttamente sul muro. Aspettate qualche secondo, poi mettete il gioco in pausa, andate nell'inventario delle armi e prendete la pistola .45. Ricominciate il gioco. Noterete che Lian sta tossendo e voi avete ancora in mano il lanciarazzi lacrimogeni, nonostante l'icona in basso



a destra indichi che state impugnando la .45. Se avete eseguito tutto correttamente, potrete sparare con la .45 attraverso il lancio razzi. Se cambiate arma o morite dovrete ripetere il trucco.

Gabe immortale in multiplayer: appena Gabe muore e si trova steso a terra, sparategli alla testa con un'arma automatica (M-16, G-18, HK-5...) prima che il corpo svanisca. Quando tornerà in gioco non ci dovrebbero essere più valori di Armatura o Energia. Il trucco funziona solo se anche il secondo giocatore utilizza Gabe.

GALERIANS

Super Short: completate il gioco e salvatelo. Ricominciate il gioco salvato. Avrete a disposizione una droga speciale che vi permetterà di avere l'abilità Short oltre che la possibilità di correre mentre siete in Short. I vostri HP non si abbasseranno più così velocemente, e se vorrete fermarvi dovrete giusto prendere un po' di Delometer. Ritorrerete il Super Short quando i vostri AP torneranno al massimo.



LEGEND OF LEGAIA

Point Card: dopo aver riportato in vita l'Albero della Genesi di Rim Elm e aver lasciato il villaggio (subito dopo che Mei vi ha dato gli abiti da caccia), rientrate nel villaggio ed entrate nel negozio. Recatevi al piano di sopra ed entrate nella stanza sul retro. Troverete un comodino con un cassetto. Aprite il cassetto e troverete la Point Card. La Point Card vi permette di accumulare punti per ogni oggetto o arma



che comprate, punti che potrete utilizzare per avere oggetti gratis.

Miele: andate a Rim Elm e recatevi vicino all'albero più a sud nel villaggio. Premete X per ispezionare l'albero e troverete un boss segreto composto di api. Abbattetelo e otterrete il miele. Il miele aumenta tutte le caratteristiche di un personaggio di quattro punti.

Incantesimi speciali:

Meta, Terra, & Ozma: per ottenere gli incantesimi dovrete avere tutte le 15 mosse nella vostra lista delle arti (tutte le arti normali, le hyper e le miracolose). Dopo aver sconfitto Songi nel Seru-Kai, andate all'Albero della Genesi ove avete ricevuto il vostro Ra-Seru. Per Vahn si tratta dell'albero della Genesi di Sol, per Noa dovrete andare da quello in cima a Monte Rikuroa e per Gala dovrete andare a East Voz. Toccate l'albero e otterrete gli incantesimi per quel personaggio. Anche il vostro Ra-Seru aumenterà. Questi incantesimi costano 240 MP.

Juggernaut: parlate con Saryu at Ratayu dopo averlo sconfitto come Sim-Seru. Quando avrete finito il discorso sui suoi errori e su quanto sia dispiaciuto di aver ucciso tante ragazze, parlategli nuovamente. Vi consegnerà la chiave della stanza in cui si trovava Juggernaut. Andate ad aprire la stanza e attivate il pannello di controllo. Troverete una cassa con un tesoro qui dentro. Nella cassa troverete il Talismano Malvagio: questo diminuisce le possibilità di trovarsi in combattimento e dà al personaggio che lo indossa la magia dei Seru Malvagi.

Horn: dopo aver riportato in vita l'Albero della Genesi di Buma, Noa prenderà uno spartito da Cara. Portatelo nel bar di Sol e fatelo suonare al pianista. Grantes tornerà a Buma per trovare Cara. Tornate a Buma e parlate con Cara. Vi consegnerà l'Uovo della Luce. Portate l'Uovo a Zalan da Jeremi. Lo trasformerà nel Talismano della Luce. Indossate il talismano per poter usare l'incantesimo curativo di Horn. L'incantesimo costa 200 MP.

Jedo: dopo aver sconfitto Songi nel Seru-Kai, andate all'Albero della Genesi morto di West Voz. Ora troverete qui una cassa. Dentro la cassa troverete la Pietra Nera. Portatela a Zalan e lui la trasformerà nel Talismano Nero. Indossate questo talismano per utilizzare l'incantesimo Ra-

Seru oscuro. Il costo di questo incantesimo è di 200 MP.

Palma: andate al Muscle Dome in Sol. Pagate 100.000 monete per avere l'Uovo di Terra. Se non avete 100.000 monete il premio non apparirà. Una volta che avrete l'Uovo, portatelo da Zalan per farlo trasformare nel Talismano della Terra. Indossatelo e divertetevi, il suo incantesimo costa 200 MP.

Mule: recatevi nel Fishing Hole vicino Buma. Scambiate 20.000 punti con l'Uovo d'Acqua. Portatelo a Zalan e lui lo trasformerà nel Talismano d'acqua. Indossatelo e rimarrete stupiti della sua potenza! Questo incantesimo costa 200 MP.



Mosse di Vahn

Burning Flare: Destra, Giù, Sinistra, Giù, Sinistra (Hyper)
Charging Scorch: Giù, Destra Su
Cross Kick: Giù, Giù, Giù, Su
Cyclone: Giù, Su, Su, Su
Fire Blow: Destra, Destra, Giù, Sinistra (Hyper)
Hurricane: Su, Su, Giù, Giù
Hyper Elbow: Sinistra, Destra, Sinistra
PK Combo: Giù, Su, Su, Sinistra
Power Punch: Sinistra, Sinistra, Giù
Pyro Pummel: Sinistra, Destra, Su, Sinistra
Rolling Combo: Su, Giù, Destra, Sinistra, Sinistra, Giù, Su, Su, Sinistra (Super Art)
Slash Kick: Su, Giù, Sinistra
Spin Combo: Su, Giù, Destra, Sinistra
Somersault: Su, Giù, Su
Tornado Flame: Destra, Destra, Sinistra (Hyper)
Vahn's Craze: Destra, Giù, Sinistra, Su, Sinistra, Su, Destra, Giù, Sinistra (Miracle Art)

Mosse di Gala

Back Punch: Sinistra, Destra, Sinistra
Battering Ram: Sinistra, Destra, Giù
Biron Rage: Destra, Destra, Giù, Su, Giù, Su, Giù, Sinistra, Sinistra (Miracle Art)
Black Rain: Su, Sinistra, Giù, Giù
Bull Horns: Sinistra, Su, Destra, Giù, Sinistra
Electro Thrash: Su, Sinistra, Giù, Destra, Sinistra
Explosive Fist: Destra, Destra, Sinistra, Sinistra, Sinistra (Hyper)
Flying Knee Attack: Giù, Su, Sinistra
Guillotine: Sinistra, Su, Sinistra
Head Splitter: Sinistra, Su, Su
Iron Head: Su, Giù, Giù
Lightning Storm: Destra, Destra, Su, Sinistra

(Hyper)

Neo Raising: Sinistra, Sinistra, Destra, Su, Sinistra

Neo Raising X2: Sinistra, Destra, Sinistra, Su, Sinistra, Sinistra, Destra, Su, Sinistra (Super Art)

Side Kick: Giù, Giù, Su, Su

Thunder Punch: Destra, Destra, Sinistra (Hyper)

Mosse di Noa

Acrobatic Blitz: Su, Su, Giù, Giù
Bird Step: Giù, Giù, Giù, Su
Blizzard Bash: Destra, Sinistra, Giù, Giù
Dolphin Attack: Destra, Destra, Sinistra, Destra
Frost Breath: Sinistra, Sinistra, Destra, Destra (Hyper)
Hurricane Kick: Sinistra, Su, Su, Su, Su, Giù, Destra (Hyper)
Lizard Tail: Su, Giù, Su
Mirage Lancer: Destra, Destra, Su, Su
Noa's Ark: Sinistra, Su, Destra, Giù, Su, Sinistra, Su, Giù, Destra (Miracle Art)
Rushing Gail: Su, Su, Sinistra, Giù, Destra
Sonic Javelin: Destra, Giù, Destra
SSuer Javelin: Su, Su, Sinistra, Giù, Destra, Giù, Destra (SSuer)
SSuer Tempest: Destra, Destra, Sinistra, Destra, Destra, Sinistra, Su, Su, Su (Super)
Swan Driver: Giù, Su, Su, Su
Tempest Break: Destra, Destra, Sinistra, Su, Su, Su
Tough Love: Giù, Su, Giù, Sinistra, Destra
Vulture Blade: Sinistra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra (Hyper)

Questa lista riporta il numero di HP di ciascun Boss:

Caruban: HP 1000
Songi: HP 3000
Zeto: HP 4500
Berserker: HP 6000
Xain: HP 9000
Songi: HP 12.000
Van Saryu: HP 14.000
Dohati: HP 16.000
Gaza: HP 12.000
Gaza: HP 20.000
Che Delilas: HP 12.000
Lu Delilas: HP 14.000
Che Delilas: HP 16.000
Koru: HP 15.000
Zora: HP 21.000
Rouge: HP 24.000
Jette: HP 28.000
Cort: HP 34.000
Ultimate Songi: HP 56.000
Cort: HP 75.000



WANTED

Quello degli spara-e-fuggi è di fatto il genere con cui è nato l'intero movimento dei videogiochi: senza *Space Invaders*, infatti, staremmo ancora a dar calci a uno stupido pallone... Da quel grande classico (riproposto sulla *Play* condito con appetitosi poligoni) gli spara-e-fuggi hanno fatto molti passi, diversificando il gameplay e migliorando l'estetica. Ecco l'elenco completo di tutti gli shoot'em up disponibili per PlayStation.

SPARATUTTO (PRIMA PARTE)

A

ACE COMBAT 2

(Namco)

MC, DS, MG, AJ



È talmente bello - e diverso dal vecchio Air Combat - da sembrare un gioco originale. Sicuramente è uno dei migliori shoot'em up nei quali controlliamo un aereo. Abbiamo a disposizione tanti mezzi e solchiamo i cieli di tutto il mondo in un gioco che fa della varietà grafica e della semplicità i suoi punti di forza. Ampia la scelta dei controller per un gioco da consigliare senza riserve.

N. giocatori: 1

88

AIR COMBAT

(Namco)

MC



Uno dei primi giochi in assoluto per PlayStation. Oggi appare un po' povero, ma anche allora non impressionò molto; tuttavia è abbastanza divertente e si distingue per una frizzante modalità a due giocatori con schermo diviso.

N. giocatori: 1-2

65

ALIEN TRILOGY

(Acclaim)

MC

Vecchio sparattutto in prima persona; siete

"Sigourney Ripley" e combattete - ma no? - contro gli alieni. Il titolo farebbe pensare a una trama che ricalchi tutti e tre i film, in realtà il gioco non c'entra nulla e prende dalla serie cinematografica solo l'ambientazione e i nemici.



L'atmosfera è resa molto bene e, grazie alla grafica efficace, avrete la sensazione di trovarvi a bordo della "Nostromo". Tecnicamente ruvido, ma divertente e coinvolgente.

N. giocatori: 1

78

AREA 51

(GT Interactive)

MC, SG



Triste triste triste conversione di un gioco da sala in cui affrontate gli alieni della fantomatica Area 51. La grafica assomiglia a un gioco per lo Spectrum ma con meno colori; l'utilizzo della pistola è praticamente inutile, perché basta mirare genericamente verso il televisore per colpire i bersagli. Per carità, evitatelo!

N. giocatori: 1-2

40

ARMoured CORE

(Sony)

DS, MC

Un buon gioco di mech, abbastanza vario e giocabile. Il controllo dei

mezzi a disposizione è buono e le ambientazioni proposte sono varie tanto quanto i mezzi e le armi. Alla fase giocata, molto arcade, si contrappone quella di assemblaggio del robot, che è varia e completa. La modalità a due giocatori aggiunge qualcosa a un titolo dedicato ai tanti appassionati di robottoni giapponesi.



N. giocatori: 1-2

80

ARMY MEN - AIR ATTACK

(3DO)

MC, DS



Il secondo episodio della serie Army Men è uno shooter il cui controllo è su un elicottero. Similmente al primo episodio, qui il compito del giocatore è di eliminare i soldati nemici... anzi i soldatini, dal momento che la ricostruzione dell'azione è basata proprio sullo scontro tra i classici soldatini di plastica (quelli con cui giocheremmo se non ci fosse la Play, insomma...). Le ambientazioni si adeguano a questa impostazione e presentano un look convincente.

te. L'azione è fluida, precisa e divertente, e non mancherà di piacere agli amanti dei giochi tutta-azione.

N. giocatori: 1-2

79

ASSAULT RIGS

(Sony)

LK, MC



Guidate un carro armato in un'ambientazione futuristica rappresentata con una povertà grafico-sonora disarmante. Il gioco è abbastanza divertente e tutto sommato originale, anche se è penalizzato da un sistema di controllo un po' indeciso.

N. giocatori: 1-2

59

ASTERIODS

(Activision)

MC, DS



A volte ritornano, ma farebbero meglio a rimanere dove sono... Una grafica rinnovata deprime le divine giocabilità e immediatezza della versione originale. Non sempre i tuffi nel passato si rivelano vincenti, come è tristemente dimostrato da questo Asteroids che guadagna in termini di impatto estetico ma perde come

gioco. Rispeditelo al mittente e fatevi ridare l'originale per VCS, che oltre alla poesia possiede pure una notevole giocabilità.

N. giocatori: 1-2

65

AUTO DESTRUCT

(Electronic Arts)

MC

Divertente gioco del filone di combattimenti su macchina, iniziato su PlayStation da Twisted Metal e sublimato (ma su PC) da Carmageddon. Discreto aspetto grafico e buona caratterizzazione dei personaggi, tutti stravaganti e in tema con il clima "caciarone"; buone anche le armi.



N. giocatori: 1

75

BLACK DAWN

(Virgin)

MC

Un divertente gioco di elicotteri che ha avuto un buon successo. Diversi mezzi a disposizione per un titolo molto arcade e veloce, dotato di un sistema di controllo efficace. Buona anche la longevità, grazie alle molte missioni.



N. giocatori: 1

65

BLAM! MACHINEHEAD

(Sony)

MC

Molti colori ed effetti speciali in questo gioco uscito sotto etichetta Sony diverso tempo fa; oltre all'aspetto grafico sono degne di menzione anche la longevità e la profondità di gioco. Datato, ma complessivamente valido.



N. giocatori: 1

66

BLAST RADIUS

(Psygnosis)

LK, DS, MC



LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

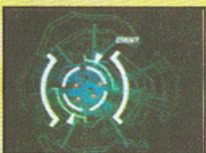
Questo gioco si segnala per due caratteristiche. La prima è senz'altro la grafica; sebbene i poligoni non siano moltissimi, questo prodotto dimostra che la Play può supportare una vera alta risoluzione. La seconda è la modalità per due giocatori tramite il collegamento tra console. Non bastasse, è pure divertente da giocare, seppur leggermente complicato. Tenetelo presente se cercate una bella avventura ambientata nello spazio.

N. giocatori: 1-2

80

BRAHMA FORCE

(Sony)
MC



È il terzo capitolo della serie di Kileak the Blood. Le caratteristiche della serie (ambientazione spaziale, buona profondità) ci sono tutte e sicuramente si tratta del migliore dei tre. Ma rimane un titolo noioso, adatto solo agli appassionati della serie.

N. giocatori: 1

63

C

CENTPEDE

(Hasbro Interactive)
MC, DS



Hasbro, in vena di revival (vedi lo special su questo numero), ripropone un grande classico che ha caratterizzato l'infanzia di molti. L'offerta è duplice: accanto alla versione originale (identica in tutto all'arcade di due decenni fa!) c'è una

seconda modalità "adventure", poligonale, veloce e frenetica... pure troppo, e quindi ingiocabile. Per chi ama la ripetitività e le idee semplici, si tratta di un buon acquisto, gli altri si rivolgano altrove.

N. giocatori: 1-2

71

COLONY WARS

(Psygnosis)
DS, MC

Il vero gioco di fantascienza su PlayStation. Bella grafica e trama intrigante che viene condizionata dall'esito dei nostri scontri. Grandi astronavi, grandissime esplosioni. Sarebbe perfetto se il sistema di controllo fosse all'altezza di tanta meraviglia.



N. giocatori: 1

78

COLONY WARS 2: VENDETTA

(Psygnosis)
DS, MC

Questo seguito ha una grafica ancor migliore del primo episodio, ben sorretta da un commento sonoro "epico". Sono state limate alcune imperfezioni nella giocabilità, gli effetti di luce sono incredibili e le nuove missioni ambientate a terra aggiungono molto al gioco in termini di varietà e di interesse, pur essendo perfettibili.



Purtroppo non è stato rivisto il sistema di

controllo, che rimane migliorabile.

N. giocatori: 1

84

COLONY WARS: RED SUN

(Psygnosis)

DS, MC



Non ci è piaciuta questa terza puntata della serie Colony Wars: la grafica subisce un netto peggioramento e questo deluderà i tanti che si sono appassionati alla serie proprio per lo stupefacente impatto estetico. La trama è sempre interessante e intrigante, ben chiara grazie alla traduzione in italiano. La giocabilità è discreta, e di essa si avvantaggia un livello di difficoltà settato troppo in basso. La linearità delle missioni aggrava il tutto, deludendo chi si aspettava qualcosa in più che purtroppo non c'è stato, anzi...

N. giocatori: 1

79

CONTRA: LEGACY OF WAR

(Konami)
MC



La saga di Contra è una delle più gloriose di casa Konami. Ma la magia dei giochi del passato è sparita in questa release che fa della mancanza di giocabilità e di interesse la sua caratteristica principale. Peccato, perché alla serie sono legati

molti giocatori, ben pochi dei quali saranno rimasti soddisfatti di questa pessima performance di una casa solitamente affidabile come Konami.

N. giocatori: 1-2

49

CRIME KILLER

(Interplay)
DS, MC



Trattasi di un gioco di guida futuristico; a bordo di veloci veicoli e armati di tutto punto affrontiamo traccianti zeppi di ostacoli e nemici. Il titolo non è recentissimo ma è divertente. Buona anche la longevità, garantita da una discreta varietà di mezzi, armi e piste.

N. giocatori: 1-2

67

CRYPT KILLER

(Konami)
MC



Konami è impazzita. Solo così possiamo giustificare un titolo che sfrutta la (non ineccepibile) pistola prodotta dalla stessa Konami in modo terribile. Scarsa la precisione del controllo, pessima la giocabilità, triste e deprimente la grafica. Non sappiamo nemmeno se sia longevo: nessuno lo ha giocato a fondo.

N. giocatori: 1-2

35

CYBERIA

(Interplay)
MC

Pessima conversione di un brutto e vecchio gioco per PC; inspiegabile prodotto che non

SE IN PRINCIPIO C'ERA LO SHOOT'EM UP, ADESSO CE NE STANNO TANTISSIMI!

Shoot'em up significa letteralmente spara e fuggi; inizialmente, infatti, in questo genere di giochi lo scopo era esclusivamente quello di sparare e di evitare i colpi dei nemici. Lo sviluppo tecnologico e le console delle ultime generazioni hanno consentito di ampliare questo genere, fino a ricomprendere tutti i giochi in cui la sostanza è sì quella di sparare ed evitare il fuoco nemico, ma questa sostanza si sviluppa in diversi modi: all'interno di arene tridimensionali, oppure inquadrata in soggettiva, oppure ancora su mezzi (astronavi, elicotteri o aerei, mezzi con le ruote). E così abbiamo gli sparatutto in soggettiva (Quake II e Medal of Honor), quelli spaziali tridimensionali (Colony Wars, G-Police) o bidimensionali (R-Type, G-Darius, Einhander), quelli "appiedati" (Loaded, Apocalypse, Expendable) e quelli con mezzi, aerei (Ace Combat) o stradali (Vigilante 8, Twisted Metal); e infine quelli espressamente dedicati per le pistole (tutti gli shooter Namco e Konami). Insomma, la nostra beneamata Dea Grigia è qui, per dare a ognuno il suo gioco...



aggiunge niente e si distingue solo per la pessima qualità.

N. Giocatori: 1

30

CYBERSLED

(Namco)
MC

Preistorico titolo Namco, si tratta della conversione di un titolo da sala. È divertente ma assolutamente inadeguato a una console potente e versatile sotto il profilo



Si tratta di uno sparatutto ambientato in un tristo futuro, ma l'intera realizzazione è davvero scadente.

dell'aspetto audiovisivo. Perdoniamo la Namco, che non conosceva bene l'hardware della console e puntava solo alla giocabilità: inoltre, anche la versione da sala non aveva texture ed effetti così ricercati. Ma la prossima volta vogliamo qualcosa in più...



N. giocatori: 1-2

D

DARK FORCES

(Lucasarts)

MC

L'ambientazione che tanti amano accesa pochi; gli altri si rendono conto che si tratta di un gioco con un concept vecchio di un lustro. La visuale Doom-style non aiuta a immergere il giocatore nei panni di Kyle Katarn, che ha il compito di infiltrarsi nelle strutture imperiali. La tecnica imbarazzante e la volatilità del gameplay ne fanno un titolo realmente scarso, da dimenticare prima possibile; per fortuna il nuovo film (Episode I) ha portato nuovi giochi, appartenenti a una nuova generazione.



N. giocatori: 1

DARKLIGHT CONFLICT

(Electronic Arts)

NC



Diretto concorrente delle avventure spaziali Psynosis, questo

Darklight Conflict presenta una veste grafica d'eccezione (ciò che sembra una costante per i giochi di questo tipo) ma nulla più. Non buona la giocabilità, ma soprattutto insufficiente tutto il resto.

N. giocatori: 1

DESCENT

(Interplay)

MC, AJ



Descent è un gioco che ha esordito su PC, portando un po' di innovazioni. Vi muovete all'interno di intricate gallerie alla guida di un'agile astronave che può muoversi su tutti e tre gli assi. I controlli sono senz'altro complessi, ma questo è un gioco serio, impegnativo e molto profondo.

N. giocatori: 1

DESCENT 2

(Interplay)

LK, MC, AJ



In questo seguito l'unica novità è costituita dall'introduzione di un piccolo robot che ci guiderà all'interno dei tunnel; infatti la dispersività era il difetto più grave del primo episodio. Ma le innovazioni si fermano qui: nessun'arma significativa, né astronavi, nemici o ambientazioni realmente nuove. Purtroppo si tratta decisamente di una occasione sprecata; se amate questo genere di giochi, prendete il più immediato e appariscente

Forsaken.

N. giocatori: 1-2

DISRUPTOR

(Interplay)

MC



Fluidissimo sparattutto in prima persona, veloce e interessante grazie alle curatissime ambientazioni.

Le armi sono belle e i nemici, dotati di una buona intelligenza artificiale, garantiscono una buona sfida. Ottima la giocabilità, basata su semplici e immediati comandi. Davvero un buon gioco; prendetelo, se lo trovate.

N. giocatori: 1

DOOM

(GT Interactive)

LK, MC

Il mitico Doom arriva sulla PlayStation senza miglioramenti rispetto alla versione PC. La giocabilità è molto alta e la possibilità di linkare due Play aumenta la longevità. Ma le possibilità della console avrebbero consentito agli sviluppatori di migliorare almeno il comparto visivo che, in effetti, lascia a desiderare.



Se pensate che la stessa console fa girare Quake II...

N. giocatori: 1-2

DUKE NUKEM 3D

(GT Interactive)

LK, MC, DS



Doom all'ennesima potenza. Armi, oggetti, nemici e ambientazioni sono meravigliosamente curati e il gioco si avvale della volgarità di Duke. Magari il sistema di controllo è un po' complesso, ma se ci fate la mano (anzi, se vi trasformate in un polipo) potrete godere di un gioco che è contemporaneamente serio e spassoso. Non sottovalutate la possibilità di giocare uno contro l'altro o insieme contro gli alieni collegando due PlayStation.

N. giocatori: 1-2

DUKE NUKEM:

TIME TO KILL

(GT Interactive)

DS, MC



Un nuovo gioco, più che un seguito: infatti non compare alcun segno di 'secondo capitolo'. La visuale passa a un terza persona, Syphon Filter alike, ma la presenza del Duke, che non si smentisce e in questo gioco dà il peggio di sé, stempera il carattere serio di Gabe Logan. In questo Time to Kill l'irriverente Duke affronta gli alieni in un viaggio nel tempo che lo porterà prima nell'antica Roma, poi nel Medio Evo, quindi nel Far West. Divertente anche la sfida tra due giocatori che, a schermo diviso, si affrontano in arene espressamente progettate.

N. giocatori: 1-2

EINHANDER

(Square)

MC



Parlando di shoot'em up non potevamo non citare questo gioco, che è un miracolo di divertimento e giocabilità. Seguite la vostra astronave inquadrata lateralmente, ma il pezzo forte del titolo Square è l'atmosfera, che comuoverà chi ricorda i vecchi Scramble e Salamander di cui replica il feeling miscelando con effetti speciali che sono speciali per davvero. Peccato che esista solo la versione in giapponese!

N. giocatori: 1

EPIDEMIC

(Sony)

MC



La seconda puntata della serie di Kileak the Blood è un gioco miserello: l'ambientazione, pure interessante, non è supportata da una struttura di gioco adeguata a confrontarsi con i titoli concorrenti. Di shoot'em up in prima persona migliori di questi non ce ne sono pochi.

N. giocatori: 1

EXHUMED

(BMG Interactive)

MC



L'ambientazione egiziana e la grafica (in alta risoluzione nonché flui-

da e veloce) fanno di questo titolo un buon gioco, divertente e curato. Le armi sono efficaci, i livelli sono vari e l'atmosfera vi calerà nel personaggio. Buoni anche i puzzles. Certo, paga un po' il peso degli anni in termini di raffinatezza tecnica e di gameplay, ma vale la pena dargli un'occhiata.

N. giocatori: 1

F

FINAL DOOM

(GT Interactive)

LK, MC, MS



Espressamente sviluppato per PlayStation, i programmatori hanno espanso i livelli ma avrebbero dovuto curare in primis l'aspetto estetico, che lascia davvero a desiderare e allontana un po' il giocatore dall'immedesimazione nello space marine. Insufficiente la modalità a due perché la vastità dei livelli impedisce un combattimento intenso. Se volete un gioco con il feeling che solo la id Software sa donare, spendete un po' di più e comprate Quake II.

N. giocatori: 1-2

FIRESTORM:

THUNDERHAWK 2

(Core Design)

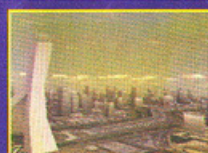
MC



Ecco un buon gioco di elicotteri, seguito di un vecchio gioco uscito per Amiga. Graficamente

ACE COMBAT 3

(Namco)
MC, DS, NG



Il terzo episodio che vi vede "Asso nel Combattimento (aereo)" conferma quanto visto nella seconda puntata, anzi lo migliora e lo esalta. La grafica è realmente "superpiù", grazie alla velocità e alla risoluzione grafica. A livello di giocabilità, gli aerei si controllano bene e il sistema è un buon mix di realismo e immediatezza. L'azione è sempre interessante, grazie alla varietà di missioni (e di ambientazioni) che intrighino l'utente; purtroppo il loro numero è basso e i players più fomentati non ci metteranno molto a finirlo. Ma fino a quando non sarà finito, Ace 3 regalerà agli "assi dei cieli" un'esperienza completa, divertente e coinvolgente. N. Giocatori: 1

88

APOCALYPSE

(Activision)
DS, MC

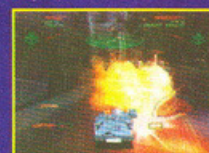


Un Bruce Willis splendidamente "motioncapturato" è l'unico che può affrontare i cavalieri dell'Apocalisse, in un gioco pirotecnico che vanta un sistema di controllo davvero sublime: con i controlli di sinistra si muove il Bruce, con quelli di destra si indirizza il fuoco nelle quattro direzioni. La precisione della risposta, poi, innalza l'esperienza di gioco a eccellenti livelli. I nove stage (non molti, in effetti; di questo la longevità ne risente un pochetto) in cui è ambientato il gioco sono realizzati ottimamente, ricchi di particolari e terribilmente carichi di atmosfera. Veloci poligoni costruiscono strutture credibili, il muoversi all'interno delle quali è suggestivo e coinvolgente. Ecco un esempio di come dovrebbero essere gli shoot'em up moderni. N. giocatori: 1

92

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

(Psygnosis)
DS, MC



Nonostante l'immeritato insuccesso del primo episodio, Psygnosis sviluppa questo G-Police 2. L'ambientazione rimane la stessa del prequel, ovviamente. Pertanto continuiamo a muoverci nelle città del futuro, dotate di un eccellente look poligonale che ben rende l'atmosfera cyberpunk. Alla trama è dato meno spazio: infatti ora siamo semplicemente un G-poliziotto che sfrutta gli scassi mezzi per contrastare la criminalità che cerca di far

piombare le città nel caos. La giocabilità è buona e il gameplay è reso più vario e interessante grazie all'introduzione di altri mezzi con cui sconfiggere i nemici. N. giocatori: 1

89

OMEGA BOOST

(SCEE)
MC, DS



Discusso shoot'em up, questo Omega Boost. E non capisco perché: la grafica è buona, non raffinatissima né ricca, ma veloce e dotata di ottimi effetti speciali. La giocabilità è eccellente grazie a un sistema di controllo semplice e pronto, ma completo; anche il gameplay, seppur tipicamente blasteggione, è intrigante e, pur con limiti inevitabili, risulta anche vario. Purtroppo il gioco è corto, troppo corto: lo finirete quasi subito e, si sa, l'interesse per uno shoot'em up terminato è pari a quello che si ha verso un barattolo di Nutella andata a male. Forse la delusione risiede nel fatto che, visto che gli sviluppatori sono gli stessi di Gran Turismo, l'aspettativa era di un gioco complesso in cui ci fosse una impegnativa fase di assemblaggio del mech? N. giocatori: 1

88

POINT BLANK 2

(Namco)
MC, SG

Se avete una o - meglio! - due G-Con 45 a disposizione e una nutrita compagnia, oltre a Point Blank, QUESTO è il

vostro gioco. Purtroppo, il gameplay è tale che senza la pistola non vi divertirete poi molto; ovvia conseguenza di ciò è che, se siete sprovvisti di G-Con, dovete prendere quella e una copia di Point Blank 2... Tutte le prove di tiro a bersaglio che potreste immaginare sono a vostra disposizione.



La grafichetta ululda nasconde un gioco in cui l'abilità con la pistola è fondamentale. Mira, velocità, prontezza: tutto, in questo gioco ricco di sostanza, viene stimolato e gratificato. Vi prego, giocatelo! N. giocatori: 1-8

90

QUAKE II

(Activision)
MC, MT, DS



Un capolavoro. Annunciato da due secoli, forse tre, non segue l'iter dei giochi annunciati e rinviati tante volte: di solito si rivelano titoli deludenti. No: Quake II è violenza, cattiveria, giocabilità, divertimento. Dotato di una tecnica realmente incredibile (almeno su PSX, sul PC i giochi di questo tipo sono capolavori grafici) fatta di texture dettagliate ma

anche ispirate, colpisce in realtà per il gameplay. Quake II permette di essere affrontato in tanti modi diversi, come un furioso sparsapara ma anche come un'avventura molto arcade in cui la fase di esplorazione e (ridottissima) ricerca è intervallata da scontri tecnici in cui contano molto la mira e la scelta delle armi. Il sistema di controllo è ottimo per non dire eccellente: pochi intuitivi tasti permettono di godere al cento per cento di un prodotto realmente eccezionale. E inoltre è possibile giocare in due, tre o quattro spartendo lo schermo, usufruendo di arene costruite intelligentemente. Vostro! N. giocatori: 1-4

94

TIME CRISIS

(Namco)
MC, SG



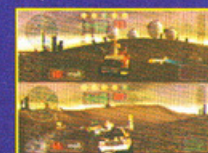
Conversione ben riuscita del celebre coin-op, un gioco originale e avvincente; il divertimento magari non sarà lungo (ma non sottovalutate la rigiocabilità derivante dal divertimento dello sparare), però è certamente molto intenso. Semplicemente, sparate con la precisa pistola a nemici poligonali ben animati, seguendo movimenti precalcolati. La semplicità di un gameplay così rigido non inganni: si tratta di un giocone. La trama dell'episodio principale, repli-

ca perfetta del coin-op, vi vede intenti a liberare una cretina tenuta in ostaggio in una fortezza che dovrete metter sottosopra; la versione da casa è arricchita da uno "special" in cui dovete penetrare in un albergo e la vostra performance vi permetterà di affrontare una sezione piuttosto che un'altra. Con la G-Con Time Crisis è davvero fenomenale e l'emozione di gioco non si batte per intensità, divertimento e coinvolgimento. N. giocatori: 1

92

VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE

(Activision)
MC, DS



Il miglior shoot'em up su ruote, genere nato con Twisted Metal e perfezionato proprio dal qui presente. La grafica è davvero eccellente grazie all'alta risoluzione e alla solidità del motore che gestisce i movimenti; altresì il gioco è divertente e giocabile per via di un sistema di controllo realmente ineccepibile: rapido, preciso e completo. Rispetto al prequel sono aumentate le arene (che mantengono un altissimo grado di interattività) e i mezzi a disposizione. N. giocatori: 1-2

88

appare scialbo ma è molto divertente grazie ai gadgets in dotazione al mezzo. Molte le missioni, varie le ambientazioni; un titolo valido, insomma. N. giocatori: 1

65

FORSAKEN

(Acclaim)
DS, MC



Un Descent graficamente più bello: ottime texture, eccellenti effetti luce per un altro gioco interamente in 3D. Il supporto del dual shock consente di padroneggiare intuitivamente i molti comandi di gioco. In più, è possibile sfidare un amico splittando in due lo schermo anche se, per un gioco del genere, mezzo schermo non basta e la sfida è danneggiata dalla confusione che si crea. Ma per il single play si tratta di un'esperienza tridimensionale di prim'ordine. N. giocatori: 1-2

78

FUTURE COP: LAPD

(Electronic Arts)
DS, MC



Poco longevo ma divertente gioco della Electronic Arts, che dovrebbe costituire l'ultimo capitolo di una

serie iniziata con Desert Strike su Mega Drive(!). Invece di un elicottero pilotiamo un mech, ma l'aspetto migliore è la grafica, che presenta effetti di luce davvero strepitosi. Ottimo anche il gioco in due. N. giocatori: 1-2

80

G-DARIUS

(THQ)
DS, MC

Questo è l'ultimo capitolo di una lunga serie; una grafica abbastanza spettacolare che accompagna uno spara e fuggi a scorrimento dalla meccanica classica. Troviamo molti livelli dall'ambientazione interessante e una meccanica collaudata che sta trovando ultimamente un periodo di successo.



N. giocatori: 1-2

79

G-POLICE

(Psygnosis)
DS, MC



Partiamo con i difetti: il gioco è molto difficile e il controllo dell'Havoc è complicato. Ma i pregi prevalgono, presentando un'ambientazione cyberpunk coerente e opprimente al punto

giusto. La grafica eccellente e una gran quantità di filmati contribuiscono a calare il giocatore nei panni del protagonista. Davvero bello. N. giocatori: 1

86

GALAXIAN 3

(Sony)
MC, MS, MT



Abominevole gioco dalla meccanica tipo Operation Wolf ambientato nello spazio. Si può giocare in quattro, ma se siete in tanti giocate con qualcos'altro o andatevi a fare una passeggiata. Inspiegabile. N. giocatori: 1-4

35

GHOST IN THE SHELL

(Sony)
MC



Convertito per il mercato occidentale troppo tardi, presenta una veste grafica del tutto inattuale e inoltre è un po' corto. Peccato, perché è estremamente veloce e divertente; il popolare film di animazione di Masamune Sirow, che dà il titolo a questo prodotto, dona al gioco solo l'efficace ambientazione, ma sul CD ci sono oltre una dozzina di filmati di eccellente qualità. N. giocatori: 1

79

GHOUL PANIC

(Namco)
MC, SG
La Namco propone un

altro gioco per la sua bellissima G-Con 45. Si tratta di uno shooter in cui l'azione proposta vi prevede cacciatori di fantasmi all'interno di una casa infestata. La giocabilità è ottima e il gioco si lascia giocare tranquillamente; ovviamente una grande parte del merito va alla precisione della pistola, che si rivela uno strumento di divertimento davvero notevole. La grafica si attesta su livelli ben più che accettabili; al contrario, il sonoro lascia alquanto a desiderare... Le similitudini con Point Blank sono notevoli, e questo se da una parte deprime l'originalità dall'altra garantisce qualità e divertimento. N. giocatori: 1-2

84

GUNGAGE

(Konami)
MC, DS



Gli usceri del palazzone della Konami Computer Entertainment Tokio sono gli artefici di questo shoot'em up graficamente uilido e dotato di una giocabilità precaria, danneggiata da un sistema di controllo complesso e un filo impreciso. Poco divertente, affatto vario, lo teniamo solo perché tutto sommato è immediato e disimpegnato. N. giocatori: 1

70

GUNSHIP 2000

(GT Interactive)
MC

Un altro simulatore di elicottero; il 2000 del titolo tradisce che si tratta di un seguito, che ha avuto la prima puntata su... ehm,

Commodore 64.



La grafica è rimasta quella degli esordi, la giocabilità è peggiorata. Non è uno scherzo. N. giocatori: 1

36

H

HARD BOILED

(Electronic Arts)
MC

Colorato, ma niente di più. Ogni tanto sembra che le grandi softhouse si concedano la pubblicazione di un titolo squallido e insignificante, e questo sarebbe proprio il caso. Brutta grafica, scarsa giocabilità, bassissime vendite per la fortuna dei giocatori. N. giocatori: 1

44

I

INDEPENDENCE DAY

(Electronic Arts)
LK, MC



Una licenza di grido per un gioco che fa gridare, ma allo scandalo. Affrontiamo alieni insulsi a bordo di aerei poco manovrabili. La grafica è brutta, ma il fondo è toccato dalla limitazione dell'area di gioco: sbattiamo contro una barriera invisibile!

Vade retro...
N. giocatori: 1-2

48

IN THE HUNT

(THQ)
MC

Impersonate un sub in un gioco che fa acqua da tutte le parti. Graficamente misero, per nulla divertente, lungo come un panino con la Nutella nelle mie mani.



Dalla stessa casa di G-Darius vorremmo uno shoot'em up un po' più divertente, in grado di sfruttare l'ambientazione - questa sì - davvero originale. N. giocatori: 1-2

39

J

JUDGE DREDD

(Gremlin)
MC, SG



Se avete la splendida pistola della Namco e terminate Time Crisis bendati e dando le spalle al televisore, allora e solo allora potete prendere in considerazione questo titolo, dotato di una grafica notevole ma che ha un difetto gravissimo: la risposta ai colpi esplosivi con la G-Con è lenta e imprecisa, e conoscendo lo strumento è colpa dei programmatori della Gremlin. N. giocatori: 1

64

K**KILEAK THE BLOOD**(Sony)
MC

Il primo capitolo di una trilogia nata praticamente insieme alla PlayStation non è un prodotto valido: brutto graficamente e povero a livello sonoro, poco giocabile e di conseguenza per niente interessante, si salva solo per l'ambientazione; ma se vi piace quella, orientatevi sui capitoli seguenti.

N. giocatori: 1

50**KRAZY IVAN**(Psygnosis)
MC

Prima che la PlayStation PAL "cominciasse a parlare" uscì questo gioco di mech, pesantemente sotto gli standard attuali. Povero a livello visivo, il gioco è in realtà abbastanza divertente, ma di giochi che mettono alla guida di grossi robot da combattimento ne sono usciti molti; e quasi tutti sono migliori di questo, chiamiamolo così, "tentativo".

N. giocatori: 1

55**L****LIFEFORCE TENKA**(Psygnosis)
MC

Una bella grafica è la prima cosa che colpisce di questo gioco un po'

vecchio che divide la critica; ma nessuno disonorebbe al prodotto di possedere una veste poligonale eccellente: per la prima volta, in uno sparattutto in prima persona, i nemici sono costituiti interamente da poligoni. Dategli un'occhiata, potrebbe piacervi.



N. giocatori: 1

70**LOADED**

(Gremlin)

MC

Musiche stupende accompagnano un gioco frenetico e ricco di effetti speciali. Botti, luci e grandi esplosioni avvolgono il giocatore che impersona un detenuto che cerca di evadere da una prigione del futuro, inquadrata dall'alto.



Molta atmosfera, ettoltri di sangue e tanta violenza per un gioco da giocare fino in fondo.

N. giocatori: 1-2

80**LONE SOLDIER**

(Telstar)

MC

Questo gioco è afflitto da difetti grafici non trascurabili; i poligoni spariscono e il soldato sotto il nostro controllo, inquadrato posteriormente, non risponde sempre alle indicazioni che gli impartiamo. L'ambientazione ricorda il vecchio Commando ma la giocabilità, purtroppo, no.



N. giocatori: 1

53**M****MACHINE HUNTER**

(Eidos)

NC



Discreto gioco, veloce e frenetico. La grafica è molto colorata, forse troppo; ci facciamo largo sparando e distruggendo tutto quello che troviamo, attraversando i livelli che sono palesemente ispirati a quelli di Loaded della Gremlin. Divertentissimo.

N. giocatori: 1-2

56**MAGIC CARPET**

(Electronic Arts)

MC

Vecchio ma valido gioco per PC, convertito in fretta e furia per la neonata console Sony. Voliamo in uno strano mondo arabeggiante "a bordo" di un tappeto volante, raccogliendo energia con cui combattere i nemici, i quali minacciano i nostri possedimenti che invece dobbiamo cercare di espandere.



Molto vecchio ma non bruttissimo.

N. giocatori: 1

60**MASS DESTRUCTION**

(Activision)

MC

Le nostre truppe, inquadrare dall'alto, devono

portare a termine le missioni. Molti mezzi e coerenti ambientazioni per un gioco che si lascia giocare serenamente.



Ricorda molto il più vecchio ma migliore Return Fire, che gli deve essere preferito.

N. giocatori: 1

63**MAXIMUM FORCE**

(GT Interactive)

MC, SG



Giochiamo con tutte le pistole in commercio a questo shoot'em up che ha una meccanica molto simile a Time Crisis e agli altri sparattutto in soggettiva.

Purtroppo non è molto divertente, e l'ambientazione incerta penalizza l'interesse per un titolo che ha il pregio di sfruttare molti tipi di controller.

N. giocatori: 1

59**MDK**

(Interplay)

DS, MC



MDK è un acronimo che sta per "Murder Death Kill", così nessuno potrà dirvi che non eravate stati avvisati. Si tratta di uno sparattutto di gran classe (come gli altri prodotti sviluppati dalla Shiny di Dave Perry), gradevole a livel-

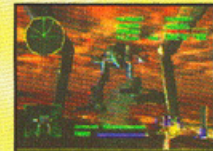
lo visivo e dotato di molte particolarità; su tutte la modalità cecchino, che consente di ingrandire lo zoom della nostra arma fino a inquadrare le pupille dei nemici!

N. giocatori: 1

79**MECHWARRIOR II**

(Activision)

MC



Non male come gioco in sé, delude chi conosce la versione PC, di cui manca la fase di customizzazione del mech e la strategia in combattimento. Per coloro che cercano un po' di sana e poco impegnativa azione a bordo di mech, è probabilmente quanto di meglio ci sia in giro.

N. giocatori: 1

72**MEDAL OF HONOR**

(Electronic Arts)

MC, DS

Ambientato durante la Seconda guerra mondiale, MoH è un super gioco. Al di là di alcune magagne estetiche (texture scialbe e risoluzione bassina), infatti, il gameplay è davvero vincente e la giocabilità lo sostiene con decisione. Le azioni effettuabili in questo shooter in prima persona sono molte, così come molte e varie sono le

situazioni di gioco e le ambientazioni: è in pratica tutto ciò che caratterizza l'azione di un infiltrato nel territorio nemico! Il coinvolgimento è massimo, e il mio consiglio è di comprarlo a occhi chiusi... Ma teneteli ben aperti quando vi ritroverete a combattere contro i soldati nemici!!



N. giocatori: 1-2

92**MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE**

(Infogrames)

MC, DS



Seppur poco originale, questo Expendable è un buon prodotto; il migliore, tra tutti quelli usciti recentemente. L'azione, frenetica, garantisce un buon coinvolgimento e tanto divertimento. La giocabilità classica non risulta molto originale, e la tecnica grafica è perfettibile; ma l'alta interazione, gli schemi di gioco, la modalità a due giocatori mi spingono a raccomandare questo Expendable a tutti gli amanti dei bei giochi.

N. giocatori: 1-2

82

DI CHRISTIAN PETTINI

Vagrant Story

Vagrant Story, insieme a Colin 2, merita il premio di 'Gioco dell'estate 2000'. L'ho giocato e finito al volo per recensirlo, ma ho deciso di raccontarvi la mia partita per aiutarvi qualora doveste avere delle difficoltà; soprattutto, mi sono preoccupato di guidarvi al meglio nei combattimenti, che sono certamente la parte più ostica del gioco. Per chiarezza, ho diviso la soluzione a seconda delle locazioni che incontrerete, così che potrete rintracciare con semplicità il punto in cui vi trovate e superare senza troppi patemi la difficoltà incontrata.

WINE CELLAR

Entrati nella **cantina** vi troverete in una stanzetta con larghi barili su ogni lato, protetti da grate. Attraversate l'unica porta, e nella stanza successiva troverete un save point (il **cerchio blu** luminoso sul pavimento) e un **forziere**. Indossate lo **scudo Buckler** ed entrate, attraverso la porta successiva, in una stanza leggermente più larga; qui, appena entrati, sarete attaccati da un piccolo pipistrello. Uccidetelo e usate le **casce**, scalandole, per sollevarvi fino alla sommità del cornicione, da cui potrete uscire dalla stanza. La prossima è la **Smokebarrel Stair**, nella quale tornerete più tardi durante questo livello; vi troverete due onesti Cavalieri che tentano di aprire una porta chiusa. Il problema è che è sbarrata magicamente da un sigillo in possesso di un **Minotauro** che sta un po' più in profondità nel dungeon. Seguite i Cavalieri sulle scale che portano alla Wine Guide Hall e poi nella stanza, dove i due vi noteranno e vi attaccheranno. Poiché non indossano elmi, grazie all'intelligente motore che regola gli scontri i colpi sulla testa avranno più effetto: quattro o cinque colpi diretti sul loro cranio dovrebbero bastare.

C'è un altro save point qui, e un **contenitore** dove accumulare tutti gli items in eccesso che trasportate. Usateli entrambi, quindi dalla **piattaforma galleggiante** in aria arrivate alla prossima porta. Nella stanza successiva incontrerete un pipistrello e un lupo, quindi salite le scale nell'angolo sopra la porta. Attenti all'entrata perché subito prima c'è una **gust trap** che vi costerà 50 punti se la calpestate.

Nella stanza dopo dovrete combattere

con due Cavalieri prima di arrampicarvi sul **cornicione** verso l'area successiva. Alla fine di un piccolo terremoto, sconfiggete i pipistrelli, scalate il piccolo cornicione e saltate su quello più grosso. Dirigetevi alla **porta** e uccidete il lupo prima di entrare. Appena sarete entrati nella prossima area la porta vi si sbarrerà dietro; per riapirla dovrete uccidere i due lupi e il pipistrello che sono nella stanza. Dopodiché troverete un **forziere** nell'angolo.

Tornate nella stanza precedente e uscite dalla porta opposta a quella da cui siete entrati. Sconfiggete i lupi e i pipistrelli e arrampicatevi sul cornicione. Prendete la **gabbia** (premendo **X** mentre le siete vicini) e portatela alla **torre di legno**. Posizionatela per terra vicino a essa, in modo da riuscire a saltare sopra la torre.

Qui dovrete preoccuparvi di un lupo e di un piccolo rompica-po... La porta fuori è chiusa, e l'unico modo di aprirla è una **leva** al di fuori della vostra portata. Distruggete una delle casce della catasta, quindi portate l'altra sulla piattaforma con la leva. Saltateci sopra, spingete la leva e velocemente saltate giù: avete tre secondi per passare la porta. Nella stanza successiva ci sono due pipistrelli e tante scatole quante ne servono per raggiungere la porta in cima alla piattaforma. Nella stanza dopo troverete un **save point** e una **gabbia**. Conviene salvare, perché nella prossima stanza incontrerete il Minotauro.



Il **Minotauro** ha una buona resistenza, e la **balestra** è una buona scelta in questa battaglia. Girate intorno all'arena tirando colpi alla sua testa quando potete, e usate ogni Cure item di cui vi sembra di avere bisogno: quando la bestia cade riceverete altri graditi items.

Ora siete in grado di usare le abilità **Chain e Defensive**. Queste si trovano sotto il menu delle **Battle Abilities**, e possono essere assegnate spingendo il bottone **Quadrato**, **Triangolo** o **Cerchio**. Per utilizzare una Chain o una Defensive Ability dovete spingere il bottone quando un grosso **punto esclamativo** appare sopra la testa di Ashley. Tornate alla Snakebarrel Stair, dove ora potete aprire la **porta** che avevate dovuto ignorare precedentemente. Oltre quella porta incontrerete il primo nemico zombie, che lascerà una **spada** quando lo avrete ucciso.

La prossima stanza ha tre zombies. Continuate attraverso le stanze finché arriverete a un paio di **doppie porte**. Dentro combatterete contro Dullahan, che è particolarmente debole contro le armi da taglio. Prendete la spada e usate la **Grimoire Debole** su di lui, sia per imparare l'incantesimo **Degenerate**, sia ovviamente per indebolirlo.

Se ora avete imparato le Break Arts Abilities (e probabilmente lo avrete fatto) potete usare la **Renig Gale Action** per danneggiarlo un po'. Usate le Defensive Abilities ogni volta che potete, e non scordate di curarvi con le pozioni ogni volta che serve. Dopo il combattimento correte all'angolo per aprire la **gabbia** e attraversare le doppie porte all'altra lato della stanza, che vi porteranno alle Catacombe.

THE CATACOMBS

La prima stanza delle Catacombe vi accoglie con un **save point** e un contenitore contro una parete. C'è pure un **heal panel** davanti a un barilotto sull'altra. Usate ciò che vi serve e passate quindi alla stanza successiva, dove incontrerete un pipistrello e un **hellhound**.

Questi cani sotto sotto sono fondamentalmente versioni più forti del lupo, ma più avanti qualcuno sputerà fuoco contro di voi. Quando sarà morto, andate nella stanza successiva, quasi la copia della precedente: c'è un **hellhound**, una zombie e una freeze trap proprio di fronte la porta... Fate attenzione, mi raccomando.

Nell'area dopo troverete un pipistrello e due zombies.

Nell'angolo alla **destra** della porta c'è una cascata di **casse**; se ne distruggete una, riuscirete a portarne quante ve servono al muro opposto per raggiungere una **stanza segreta**. Lì vi aspettano un altro zombie e due altre casse. Potete prendere la cassa più vicina alla porta, metterla sopra all'altra e metterle sopra un cornicione per raggiungere uno **scrittoio**.

Dopo di che uscite dalla stanza.

Incontrerete, ahimè, il primo **slime**.

Questi viscidoni si comportano come bestie, e

occasionalmente lanciano magie. Usate qualunque arma e poi passate oltre. Troverete un pipistrello, un **hellhound** e una porta chiusa che non ne vorrà sapere di aprirsi. Oltrepassate la porta a **destra** dove combatterete con un mini-boss sotto forma di fantasma. Avete solo **60 secondi** per sconfiggerlo, e se non lo farete entro il tempo limite il fantasma si rigenererà. Essendo un fantasma, nessuna delle armi normali è efficace, perciò usate i normali attacchi misti a quelli magici, e usate quando occorre le Chain e le Defensive Abilities. Quando avrete finito ci sarà un piccolo **terremoto**, che sbloccherà la porta da cui prima non si passava. Nella stanza dopo c'è uno zombie e uno **slime**, e un'altra stanza segreta. Spingete uno dei **blocchi** sul cornicione alla **destra** della porta da cui entrate, poi metteteci sopra una cassa per saltare alla stanza segreta. Dentro incontrerete un altro fantasma, un pipistrello, un **hellhound** e uno **scrittoio** pieno di utilissimi items.

Ritornate alla stanza precedente ed entrate nella porta dalla parte opposta per trovare un piccolo **rompicapo**. Dovete spostare blocchi e scatole nella stanza per riuscire a raggiungere il lontano cornicione. Per prima cosa spostate il blocco di pietra sul pavimento nella **zona nera** della stanza sopra un quadrato così che sia allineato al cornicione. Quindi spingete l'altro blocco di pietra dal centro della stanza alla parte superiore, prendete la **scatola** contro il muro e mettetela sopra a quelle che sono l'una attaccata all'altra. Da qui potete riprenderla e metterla sopra i due blocchi di pietra, formando una piccola torre che userete per saltare sul cornicione e proseguire.

La prossima stanza contiene due zombies, perciò liberatevi in fretta e continuate verso l'area successiva dove vi aspetta un altro zombie e un **save point**. Ci sono anche altre **tre porte**. Quella direttamente davanti a voi è chiusa, e richiede il **Lily Sigil** per aprirsi. Quella a **sinistra** conduce al primo workshop dove potrete combinare armi e oggetti per formarne altre più potenti. La terza conduce alla parte finale del dungeon dove incontrerete il boss che vi permetterà di impossessarvi del Lily Sigil e di completare il livello.

Nella stanza dopo ci sono due zombies e **due porte**. Quella a **destra** è fondamentalmente una fregatura. Conduce a una stanza con un pipistrello e un zombie, ma non a uscite o a items speciali; perciò ignoratela, a meno che non vi piacciono i guai. È l'altra quella che dovrete attraversare. Dopo averlo fatto incontrerete altri due zombies e diverse porte. Entrate in quella a **destra** per trovare uno **scrittoio** vigilato da un fantasma e uno zombie.

Ritornate alla stanza precedente ed entrate nella porta a **destra** per combattere un altro zombie prima di entrare nella stanza del boss. I boss per questo dungeon sono uomini-lucertola che non oppongono una gran resistenza.

I **Normal Chain Attacks** possono facilmente farli fuori, e una volta che l'avrete fatto riceverete il Lily Sigil oltre altri items. Ritornate alla stanza con la porta chiusa dal Sigillo e continuate per la **Cappella**.

SANCTUM

La prima difficoltà di questo dungeon è entrarvi. L'ingresso è chiuso con **assi**, e ci sono casse accatastate davanti, perciò dovrete ammassare le **casse** per arrampicarvi oltre l'accesso bloccato. Mettete le due casse sopra le due

immobili alla **sinistra**. Quindi distruggete una di quelle inamovibili a **destra**, e spingete la rimanente vicino a quelle a **sinistra**. Alla fine accatastate una cassa sopra le altre e arrampicatevi oltre la porta per raggiungere l'area successiva. Da qui, distruggete i due scheletri ed entrate nella porta di fronte a quella da cui uscite. Dentro ci sono 4 pipistrelli e un **Heal square** sul tavolo. Se vi guardate attorno vedrete un'apertura vicino al soffitto alla fine della stanza. Saltate sulla **credenza** lì vicino per accedere alla stanza successiva. Qui incontrerete 2 zombies e un **poison slime**. Dall'altra parte della stanza c'è un **forziere**. Dopo aver svuotato il forziere uscite dalla stanza, uccidete i due scheletri e attraversate la porta dall'altra parte della sala. Appena entrerete, la porta si bloccherà e apparirà un fantasma con uno scheletro. Una volta che li avrete uccisi, uscite dalla stanza. Girate a **destra** da quella porta ed entrate nella camera più grande.



Sconfiggete i nemici, e quindi attraversate la porta nel lato **sinistro** della camera. Dentro c'è un poison slime e un pipistrello: sconfiggeteli e raggiungete i **full heal** e **MP** prima di varcare la soglia alla **sinistra**. Ora è tempo di incontrare il primo **Golem**, che sembra molto più pericoloso di quanto in effetti sia. Come i combattimenti con i precedenti boss, **Degenerate Spells** e **Defensive Abilities** tornano molto utili, ma potreste anche usare una tattica sottilmente diversa con lui. Essendo una creatura plasmata dalla roccia, è un po' poco stupido. Se accantonate le armi riuscirete a correggergli dietro la schiena e a piazzargli lì un paio di colpi prima che lui si accorga della vostra presenza. Puntate il suo corpo e cercate di piazzare più **catene** possibili, quando si gira per colpirvi. Usate la **Reflect Damage Utility** per mettere a segno un paio di colpi. La battaglia sarà lunga, ma finché userete **Cure Bulbs** e la **Healing Spell** per mantenere alto il livello di HP non avrete molto da temere e lui invece crollerà in un mucchio di pietre. Uscite dalla camera e seguite la sala finché non arrivate a un **fiume**. Prendete la **lancia** che avete ricevuto precedentemente e metteteci sopra la **Dragonite Gem**. Uccidete l'uomo-lucertola nelle vicinanze e continuate nella stanza a



destra. Qui dovete fare attenzione a un poison slime e a un pipistrello, distrutti i quali potete andare a lavorare sulle **gabbie** per arrampicarvi sul cornicione. Distruggete il **blocco** che è sopra la scatola e accatastate questa sopra l'unica gabbia che le è vicina. Arrampicatevi sopra per saltare sul **cornicione**. Montate sulla piattaforma mobile sul burrone e uccidete l'uomo-lucertola dall'altra parte. Continuate nella prossima stanza dove troverete l'assolutamente necessario save point, e uno **scigno**. Salvate, mi raccomando, il gioco, e attraversate le **doppie porte** per affrontare il primo vero drago! Comunque, assicuratevi di attivare le **Defensive Abilities**. Se non avete **Reflect Magic**, girate per questo dungeon e combattete mostri per accumulare l'esperienza necessaria a ricordarvene la mossa. Non ne avrete bisogno per il combattimento contro il drago, ma vi servirà per passare all'area successiva.

Se avete la **lancia** equipaggiata con la Dragonite Gem, la battaglia dovrebbe andare abbastanza liscia.

Usate il **Grimoire Ameliorer** per piegarvi, e usate la **Protasia Spell** per aumentare il grado delle armi. Quindi affrontate la bestia in battaglia. State vicino alla sua testa, colpite ogni volta che potete, e usate Chain Combos quando possibile.

Usa **Reflect Damage** quando vi attacca con la testa o la coda, e usate la **Defensive Ability Fireproof** quando il bastardo usa il Thermal breathe. Uscite dall'altra doppia porta, salite le scale e guardate la luce del Sole una volta ancora prima di entrare nel Centro Occidentale della città.

TOWN CENTER WEST

Quest'area è più piccola ora, durante la vostra prima visita (tornerete qui più avanti nel gioco), ma avrete un combattimento molto duro nonostante la breve

permanenza... Per prima cosa usate il save point che è nella prima area in cui arrivate. La porta a **sinistra** è chiusa, perciò attraversate l'uscita più vicina al save point.

Dopo una cut-scene, affronterete il combattimento più difficile del gioco. Dovrete combattere con **Brother Duane** e i suoi due cavalieri che fungono da guardie del corpo. I cavalieri cadranno velocemente se mirerete alle loro gambe usando armi con una buona Human Affinity e la **Haerolis Gem**.

La meglio tattica da usare con loro è di stare in fondo al pendio e aspettare che siano loro a venire.

Questo normalmente vi permetterà di affrontarli uno alla volta e di tenervi fuori dalla portata dei potenti incantesimi di Brother Duane.

Dopo i cavalieri, dovete fronteggiare Brother Duane. Assicuratevi che sia gli HP che gli MP siano al massimo prima di farlo, perché il mostro ha un'Explosion Spell che può causare 40 punti di danno in ogni parte del corpo. La chiave (nonché unico modo) per sconfiggerlo è di usare la **Reflect Magic Defensive Ability**.

Potete tentare di attaccarlo, ma i vostri normali attacchi non gli procurano gravi danni. Casomai vi colpisce con la Explosion Spell, usate la Reflect Magic Ability e quindi immediatamente usate anche la **Heal Spell** o un item curativo per ricostituire le energie sottratte da quel duro colpo... Continuate a



ripetere questo procedimento finché non sarà sconfitto. Ora che avete la **Crimson Key**, potete tornare alla porta chiusa all'inizio dell'area ed entrare nelle Mura Occidentali della città, attraverso le quali raggiungerete le Miniere Abbandonate.

THE ABANDONED MINES

Dopo aver varcato la porta precedentemente chiusa, girate a **sinistra** e dirigetevi al prossimo locale, dove incontrerete due cavalieri zombies che qualche volta vi lasceranno un item interessante dopo essere stati sconfitti (non posso essere più preciso, perché è random). Continuate verso la stanza successiva, e poi ancora dentro un'altra dove incontrerete il primo gruppo di **Stirge**, che sono pipistrelli-vampiri.

Sconfiggete i tre succhiasangue e lasciate la stanza per la Abandoned Mines B1 Area.

Usate il save point ed esplorate le zone alla vostra **sinistra** e **destra** prima di inoltrarsi nel livello. La porta a **destra** ha 2 goblins, un mimic e uno scigno. La scatola è chiusa, perciò dovete usare la **Grimoire Chef** per spezzare la Unlock Spell e raggiungere il contenuto della cassa.

Ritornate alla stanza dove c'è il save point ed entrate nella porta alla sua **sinistra**.

Qui incontrerete un'altra coppia di goblins e di hellhound. Spazzateli via e andate alla stanza dopo, dove batterete due goblins e uno stirge. Nuovamente estraete la spada e distruggeteli prima di dirigersi alla prossima area, dove vi aspettano 3 stirges e **tre porte**.

Le due in fondo alla zona sono chiuse per il tempo a venire, ma l'altra vi porterà a un'altra stanza con un goblin, un goblin leader e uno scigno. Attenti prima di attraversare la porta, c'è una **Poison trap** davanti allo scigno!

Tornate di nuovo alla stanza del save point, recuperate le energie e salvate il gioco prima di attraversare la porta dritta davanti a voi. Nella stanza successiva combatterete un'altra coppia di goblin e un altro stirge, prima di entrare nella stanza per combattere con **Wivern**. Diversamente dal precedente combattimento con il drago, questo è un buon avversario.

Se vi tenete a distanza da lui, vi brucerà con il suo soffio di fuoco, probabilmente uccidendovi. Comunque, se vi tenete vicino, in linea con la sua coda, potete infliggergli danni sul dorso per un breve periodo di tempo. Equipaggiate un'arma da taglio con la Dragonite Gem, e usate Chain Combos sulla sua **coda**, mentre in ogni momento rimanete il più possibile vicino a lui. Dopo

una lunga battaglia, la bestia cadrà e voi potrete continuare a inoltrarvi nel dungeon. Ritornate alla stanza dove avete abbattuto i tre stirges e scendete sotto la porta chiusa in fondo. Avendo ora l'**Hyacinth Sigil**, potete attraversare la porta e continuare il vostro cammino. Appena varcata la soglia inizierà un conto alla rovescia. Semplicemente, correte attraverso le due sale per raggiungere il nuovo save point. Da qui, attraversate la porta alla sua **destra** per trovare 2 goblins e un mimic. Sconfiggeteli e lanciate l'incantesimo **Unlock** sulla cassa per prendere nuovi items molto utili. Lasciate la stanza e attraversate la porta a sud del save point. Dentro dovrete combattere con un fuoco primordiale. Poiché la **Water Affinity** può aiutare in questo combattimento, e la **Fire Protection** è molto utile, armate ogni corazza che abbia elementi organici. La maggior parte delle Chains che avete andrà bene, e il **Wizard Robe** che avete preso in precedenza è un ottimo pezzo. Come per un'arma. Anche il **Magnolia Frau** o lo **Star Kiss** serviranno in questa battaglia, ma lo **Star Kiss** andrà un po' meglio, dato che l'elemento primordiale è sensibile alle ferite. Inoltre, montate ogni gemma o accessorio che abbia affinità con elementi del fuoco o con l'acqua (come il **Salamander Ring**).

Fin tanto che riuscirete a mantenere la **Frost Fusion Cast** su di voi e ad attaccare con lo **Star Kiss** usando Chain Combos, la battaglia si svolgerà rapidamente. La sua **Fireball Spell** vi procurerà circa 30 punti di danno, facilmente risanabili. Come al solito riceverete degli items interessanti quando il nemico sarà morto.

Attraversate la porta dietro di lui e troverete un piccolo **puzzle**. Impilate l'una sull'altra le **due casse** sul cornicione. Quindi arrampicatevi sulla loro sommità e saltate sulla **piattaforma mobile**.

Sull'altro lato distruggete tutte le casse tranne una, e spingete la rimanente contro il cornicione. Potete usarlo per arrampicarvi nella nuova area. Seguite le sale finché arrivate alla prossima battaglia con un boss, dove sarete chiamati a combattere contro un fortissimo Ogre.

Oltre alla **Degenerate Spell**, l'unica cosa che veramente funziona contro di lui è un attacco fisico. La testa è probabilmente l'obiettivo migliore dove colpirlo, ma il corpo sopporta molto bene le ferite. Mantenete alte le energie con incantesimi o items, e usate **Reflect Damage** ogni volta che lui colpisce.

All'uscita del tunnel finale vi ritroverete di nuovo nella Town Center West area, che vi condurrà alla Undercity West area.

UNDERCITY WEST

Dopo l'uscita dalle miniere abbandonate vi ritroverete nuovamente nella Town Center West area. Salvate il gioco al save point e tornate nella zona dove avete combattuto l'ultima volta che eravate stati qui.

Potete usare la **piattaforma galleggiante** per attraversare il fiume e raggiungere un workshop per far rifornimento di items e salvare il gioco. Dopo averlo fatto, ritornate al save point, attraversate l'uscita dietro esso e arrampicatevi sul cornicione a sinistra per guardare una cut-scene che vi mostra quella *#*#* di **Sydney**. Dopo questo, potrete raggiungere l'Undercity West

area. Per farlo, aspettate che la cut-scene sia finita, quindi indietreggiate lentamente fino a vedere un piccolo rialzo contro un cornicione. Potete usarlo per raggiungere un'altra porta che vi condurrà all'Undercity West. Dopo la prima area dell'Undercity West arriverete a una sezione a "T" con due zombies. Imboccate la porta centrale per accedere al combattimento col boss, un **Giant Crab**. Questi crostacei troppo cresciuti non sono difficili da battere, con la giusta tattica. Concentrate le Poison Abilities in un **botto**, e tentate di avvelenare almeno una delle **pinze**, quindi continuate a ferire ciascuna pinza con un'arma adatta alle bestie. Usate la **Aqua Ward Defensive Ability** quando usa gli attacchi Tidal Rush o Aqua Bubble, per prevenire danni ingenti. Dopo la sua sconfitta continuate ad attraversare il dungeon, e arriverete alla Snowfly Forest.

SNOWFLY FOREST

Questa foresta è un labirinto, molto simile alle Lost Woods nel mitico "The Legend of Zelda". Vi potete facilmente perdere, dovendo ricominciare tutto daccapo. Per fissare il primo target in questa zona, attraversate la prima sezione dritta.

Continuate dritto per due incroci, e al terzo prendete a **destra** (se la visuale parte dalle spalle di Ashley): arriverete a una sezione a T. Seguite il sentiero di mezzo per raggiungere il primo combattimento. Combatterete qui con l'**Earth Dragon**: usate perciò il Grimoire che avete preso dal Giant Crab per imparare il **Terra Ward Spell**, che incrementa la Earth Affinity. Appena inizia il combattimento, correte e saltate per posizionarvi direttamente sotto la sua testa e il suo collo.

Montate la Dragonite Gem sull'arma antidrago che preferite e portate singoli colpi alla testa e al collo. Mantenetevi in forze restaurando l'energia quando ve ne viene sottratta una quantità ingente, e usate **Reflect Damage** quando cerca di colpervi o di urtarvi con la coda. Può volerci un po', dato che i Chain Attacks non funzionano molto, ma vi costerà 'solo' dai 30 ai 50 punti ferita.

Dopo potrete tornare da dove siete partiti. Salvate e ritornate al labirinto. Seguite lo stesso sentiero di prima, solo andate a **sinistra** dal punto dal quale, prima, eravate andati a destra. Vi porterà faccia a faccia con un altro elemento di fuoco, ma si può facilmente sconfiggere utilizzando la stessa tattica del primo. Poi continuate nell'area successiva dove incontrerete un **fiume**, un save point, un contenitore e uno scrigno (dopo che avrete steso due non-morti).

Da qui, alzate **due cespugli** sopra un altro, poi ancora altri due per raggiungere la battaglia finale della zona.

Dovete affrontare di nuovo **Father Grissom**, e un Demone evocato, il Crociato Nero, se la vedrà con Sydney sbucata a darvi una mano... mah... Il Father è più debole della prima volta che lo avete affrontato. Lanciatevi addosso **Aero Guard** per proteggervi dai suoi potenti incantesimi, stategli vicino e colpitegli le gambe con singoli

colpi, non usate Chain Combos. Usate **Fuoco** su Father finché non è distrutto. Quando accade, lanciate un **Degenerate** sul Crociato Nero, mettetelo da parte le armi e osservate come Sydney lo combatte. Assicuratevi che il Degenerate sia sempre attivo sulla bestia, e Sydney lo metterà fuori gioco. Lasciate la zona per cercare un save point, ed entrate nella City Walls South area. Dopo aver passato 5 stanze pieni di uomini-lucertola, arriverete in The Keep.

THE KEEP

È tempo di tornare nuovamente alle Abandoned Mines, ma prima dovete superare qualche piccolo ostacolo. Il primo è un breve combattimento con un Riskbreaker, che incontrerete in The Keep. Per arrivarci, attraversate la City Wall South Area passando attraverso **5 stanze** e sconfiggendo gli

uomini-lucertola presenti in ciascuna di esse. Entrati in The Keep troverete altre cinque camere, quattro delle quali hanno porte chiuse da specifici **sigilli**. Sfortunatamente, non avete ancora nessuno di questi necessari sigilli, perciò per ora dovete lasciar perdere. Quando imboccate l'ingresso della lunga sala, vi troverete in una zona a forma di T con una porta dritta di fronte a voi che porta a un workshop. Entrate, prendete tutti gli

item che vi servono, poi salvate il gioco. Uscite e girate a **destra** per incontrare il Riskbreaker con cui dovete purtroppo combattere. Se usate la migliore arma umana (che probabilmente è quella con cui siamo partiti) e la rinforzate con la **Hearalis Gem**, non dovrete avere troppi problemi. Tenetevi sempre in forze e stategli attaccato. Se siete bravi a stringerlo in un angolo il vostro lavoro si semplificherà ulteriormente. Sfortunatamente, non ottenete items sconfiggendolo, perciò salvate il gioco e oltrepassate la porta davanti al save point. Da qui passate attraverso il Town Center South per raggiungere le Abandoned Mines B2.

THE ABANDONED MINES B2

È un labirinto a tempo, dal quale dovete uscire in 2 minuti.

Fortunatamente, seguire una specifica direzione vi permette facilmente di attraversare il dungeon nel tempo limite, ma dovete attraversarlo due volte per prendere tutto quello che c'è.

La prima stanza dopo gli scalini contiene due ogre da abbattere prima di penetrare nella zona successiva, che contiene un piccolo boss. Gli **Elementi Primari dell'Aria** hanno una debolezza nei confronti della Earth Affinity, perciò lanciate la **Soil Fusion** su di voi e usate un'arma adatta agli spiriti (la Soul Kiss o la Magnolia Frau potrebbero funzionare). Inoltre, stategli vicino così che non riesca a lanciare su di voi incantesimi dannosi. Una volta sconfitto, potrete andare nella stanza successiva, dove potrete salvare la partita prima di entrare nel labirinto.

Le seguenti direzioni presumono che partiate dalla prima zona del labirinto, e abbiate la **telecamera** puntata proprio dietro di voi.

Per conquistare il **primo scrigno** dirigetevi a **est**, poi **nord**, **nord**, **ovest**, **nord** ed **est**.

Dovreste trovarvi in una zona chiamata "Acolyte's Burial Vault" (controllate la mappa per essere maggiormente sicuri). Per il prossimo, uscite dalla porta e andate a sud finché arriverete a un incrocio a forma di T, girate a **destra** ed entrerete in una camera piena di trappole e lo scrigno. Da qui andate dritto senza girare a sinistra per la sala che vi porta al boss, un Elemento della Terra. Se siete a corto di tempo, fate fermare l'**orologio** e poi ritornate qui con il secondo tempo, nel quale non vi dovrete preoccupare degli scrigni e potrete focalizzare la vostra attenzione sul boss.

Gli Elementi di Terra sono, fondamentalmente, diametralmente opposti agli Elementi Dell'Aria, ma tenete presente che si tratta pur sempre uno spirito! Perciò usate le stesse armi di prima, ma

utilizzate la **Luft Fusion** per incrementare la Air Affinity e la **Terra Ward Defensive Ability** per

rimediare alle ferite che potrebbe provocarvi (ma Reflect Damage è sempre ottimo da usare).

Dopo la sconfitta dell'Elemento della Terra potete uscire dal labirinto e trovare una stanza con un save point.

Qui (sulla mappa "Bandit's Hollow") sconfiggete i nemici e usate una delle polearms per distruggere la **cassa** sul cornicione, issarvi sopra e salvare il gioco. Rimaneteci un paio di minuti per far ricaricare gli MP e raggiungere la massima energia, quindi attraversate la porta del save point per combattere contro l'ennesimo dragone.

Lo **Sky Dragon** è un po' più coriaceo delle precedenti lucertole giganti che avete battuto. Un suo colpo di coda può togliervi fino a 134 punti ferita (a me, maledizione!), è successo), e ha in comune con gli altri il **Dragon's Breathe**. Come al solito, mettetevi sotto la testa e il collo, e feritelo con un'arma adatta ai Draghi, equipaggiata con la Dragonite Gem. Usate il Reflect Damage o l'Impact Guard ogni volta che attacca, tenetevi in forze e riuscirete a vincerlo fuori. Dopo la morte del Drago dovrete oltrepassare una piccola sezione della Undercity West area, sconfiggere un Dullahan, quindi

ripassare il Town Center per raggiungere il Livello Undercity East.

UNDERCITY EAST

Come con l'ultima area Undercity, questa è infestata di non-morti. Non c'è nessuna vera battaglia campale qui, ma ora siete pronti ad affrontarle praticamente qualunque cosa. Il

Lich è probabilmente l'unico boss un po' impegnativo, facilmente liquidabile con il

Soul Kiss. Per arrivare al Signore dei non-morti, sconfiggete le due **bambole** nella prima stanza, e quindi l'**Harpy** in quella dopo.

Praticamente tutto qui è non-morto, perciò usate il Soul Kiss tutto il tempo! Poiché non potete mettere gemme sul pugnale, equipaggiate uno scudo circolare con le **locus** e **Demonia Gems**.

Poco dopo il combattimento con Harpy incapperete nel primo Lich. Questi signori dei non-morti possono essere davvero ostici, poiché lanciano magie di secondo livello. Questa piccola caratteristica rende **Magic Ward** decisamente necessario. Con questo lanciate incantesimi, prendete la miglior arma per non-morti e colpite le sue braccia finché non muore. Poiché è il primo Lich che battete, alla sua morte avrete qualche item. Inoltre imparerete l'utilissima **Teleport Ability**. Questo truccetto vi permetterà di teletrasportarvi istantaneamente in qualunque save point abbiate già trovato nel gioco; l'unico problema è il consumo di MP, in misura crescente quanto più è lontano il punto raggiunto.

Guardate la mappa di gioco per trovare la zona chiamata "Weapons not Allowed". Dopo aver sconfitto i nemici potete accedere a uno scrigno del tesoro con dentro una chiave assolutamente necessaria.

Continuando attraverso il dungeon ancora un po' incontrerete il primo vero boss della classe Evil. Il **Nightstalker** somiglia al Dullahan che avete già incontrato, ma è più potente. Con lui, meglio puntare sull'**Hagane Piercer** (come fosse una spada) e puntare al suo addome (come con un Dullahan). E' bravo a evitare i Chain Combos, perciò non usateli. Dopo circa 375 o 400 HP è fuori combattimento, e voi avete vinto.

Per la prossima zona dovete uscire dal dungeon e andare alla Town Center East. Da qui teletrasportatevi indietro alla Warrior's Rest Area in The Keep, e quindi percorrete il lungo **salone** con le porte sigillate finché non arrivate all'ultima camera. La porta più in fondo conduce alla Iron Maiden B1, dove troverete la Chest Key.

ADVENTURES IN THE UNDERCITY

La vostra prossima ricerca vi riporterà nell'area infestata di non-morti di Undercity West. Per arrivarci, usate la mappa di gioco e dirigetevi verso la **Town Center South**. Da qui localizzate le City Walls East e percorrete le stanze finché non raggiungete l'Undercity. Nella primissima stanza di questo dungeon dovrete combattere ancora un altro irritante Elemento Oscuro. L'unica differenza fra questo e i precedenti è data dagli items che prendete quando lo avrete distrutto.

Quando raggiungete il primo save point, entrate nell'Undercity East e tornate nella stanza posteriore per combattere un Lich e qualche piccolo nemico e accedere a uno **scrigno**. Nel peregrinare, incapperete in due umani; dovrete combatterli entrambi subito, perciò preparate la migliore arma Human



Class che avete e fissateci sopra una **Heracles Gem**. Usate il Reflect Damage e colpiteli sulle braccia quando potete con **Break Arts** e **Chain Combos**. Dovete fargli 'solo' 345/400 punti ferita prima di sconfiggerli, ma ingaggeranno un buon combattimento. Entrambi useranno le loro Break Arts, ma finché userete Reflect Damage o **Impact Guard** e sarete veloci con le pozioni rigeneratrici e le magie, sarete ok. I due non vi procureranno items alla sconfitta, perciò tornate alla Sunless Way e attraversate la porta a sud.

LIMESTONE QUARRY

Quasi subito dopo essere entrati qui, incontrerete un **Elemento dell'Acqua**. Preparate la miglior arma contro gli spiriti e saldateci sopra qualche **Fire Affinity** per tramutare quest'ammasso d'acqua in vapore. Non molto dopo l'**Elemento Acqueo** incapperete in un **Elemento Aereo**. Usate la stessa strategia, ma usate pure l'**Earth Affinity** per aumentare la forza dell'attacco. Dietro all'Elemento c'è uno **scigno** pieno di doni. Più avanti nel dungeon incontrerete uno dei più ostici boss nel gioco, il **Signore degli Ogre**. Questo ammasso di cattiveria è capace di respingere praticamente tutti i singoli Chain Attack sferatigli, perciò la nostra unica speranza è di colpire e correre, e mettersi sulla difensiva. Reflect Damage gli farà più male di quanto potrebbero farlo i normali attacchi, e Degenerate farà diminuire le ferite che lui è in grado di causare. Se l'Ogre non era sufficiente, c'è un ultimo boss da affrontare prima di lasciare la Quarry... Lo **Snow Dragon** è identico al precedente, ma la sua debolezza è il Fuoco. Preparate **Fire Affinity** sulla miglior arma antidrago e cucinatevi questa lucertola...

TEMPLE OF KILTI

Se siete arrivati così lontano, siete a un passo dalla fine di quest'epica avventura. Questo è l'ultimo dungeon prima di raggiungere la Grande Cattedrale, che è il luogo dove la battaglia finale avrà luogo. Ci sono un paio di infidi rompicaio qui, insieme a un paio di boss, perciò tenetevi pronti per cominciare...

Troverete il primo boss dopo aver attraversato la **grossa buca** nella camera del save point. Il molto opportunamente chiamato **Ultimo Crociato** è l'ultimo dei mostri 'armatura' come Dullahan. Non sembra gradire molto i Chain Attacks, anche se li bloccherà praticamente tutti; il miglior trucco per sconfiggerlo è di correre e colpire, e usare Reflect Damage per abbattere le sue HP. Dopo la battaglia incapperete nel primo rompicaio del dungeon. Dovete muovere i **blocchi** in modo da arrivare al cornicione: il problema è che sono messi a

sbarramento. Per prima cosa spingete giù la cassa più alta. Poiché è ancora troppo lontana dal cornicione per salirci, dovete crearne uno con le altre casse. Camminate sopra le due casse accatastate sul pavimento a ovest e spingete quella più in alto dentro la buca dietro di esse. Quindi saltate sopra le due nella nicchia e distruggete la più lontana per poter spingere fuori l'altra. Spingetela all'angolo e giratele attorno, e spingetela bene contro il muro dove c'è la **grossa porta**. Quindi spingete

l'altro blocco della stessa altezza contro lo stesso muro, ma assicuratevi che ci sia spazio tra le due casse. Quindi, distrutta la cassa più interna nella nicchia nel pavimento, riuscirete a spingere un'altra contro il muro creando un cornicione su cui mettere le altre due e infine scendere all'inferiore livello del pavimento. Da qui potete spingere le due casse sopra e sotto la prima che avete posizionato, in modo da formare un cornicione.

Una volta finito con questo grosso puzzle, avete ancora un boss da affrontare. Il **Minotaur Lord** è l'ultimo testa-di-vacca che dovete combattere. Come il precedente Minotauro, la sua testa è debole ai colpi, perciò utilizzate una buona arma per bestie e le **Break Arts** (insieme a Reflect Damage) per tramutarlo in un hamburger.

Dopo la battaglia ottenete l'accesso a un **forziere**. Se tornate alla stanza dove avete battuto l'Ultimo Crociato e uscite attraverso la porta Occidentale, incapperete in un altro rompicaio, diviso in due parti ma non lungo quanto il precedente, per fortuna...

Per prima cosa muovete la telecamera in modo che le **due casse** accatastate contro il muro siano in alto sul vostro schermo.

Quindi muovete il primo contenitore cubico qualche blocco più a ovest, perché lasci uno spazio cubico o una colonna lontano dalle casse accatastate, quindi allontanate il secondo contenitore di uno spazio dalla **scatola blu**.

Quindi fate scivolare la cassa blu nel contenitore 2, sopra il cubo 1, e quindi contro le due casse accatastate per spingervi sopra verso il cornicione.

Per la seconda parte, fate scivolare il contenitore cubico contro le casse accatastate. Quindi spostate la cassa superiore sopra il cubo e saltate diagonalmente verso il cornicione.

Dopo questi puzzles incontrerete il boss finale che vi separa dalla Great Cathedral.

Kali sembra più minacciosa di quanto non sia pericolosa; in realtà, questo combattimento è tanto facile da non essere divertente. Kali è del tipo Umano, e avendo combattuto parecchi antagonisti umani durante il gioco, la vostra arma per Umani, ne sono sicuro, è sempre pronta all'uso... È così, vero? Giusto per mettere un po' di pathos, mettete una **Hearalis** sull'arma, divertitevi a sbatterlo un poco con Chain Combos. **Heavy Shot** è fra le più efficienti, e se gli date un po' di stecche dovrete stenderlo in poco tempo.

Finito il combattimento, uscite dal tempio per accedere alla **Plateia Lumitar area** del Town Center East per entrare nella Cattedrale e affrontare il vostro destino!

GREAT CATHEDRAL

Il vostro compito finale è di farvi largo nella Great Cathedral per raggiungere il combattimento con l'ultimo boss e finire questa parte della Riskbreaker Legend. Dovete superare **8 boss** prima di arrivare all'ultima battaglia, ma se siete arrivati fin qui non dovrete trovare particolari problemi! Giacché alcuni boss custodiscono items necessari per poi accedere a parti della Cattedrale, li tratterò nell'ordine in cui li ho combattuti, dando anche le solite informazioni sulle migliori strategie per sconfiggerli.

Boss 1: Marid
Luogo: Order and Chaos
Marid è il primo degli

Elemental Masters che incontrerete nella Cattedrale. Come i precedenti Water Elemental è debole contro il Fuoco. L'arma migliore contro di lui (e ogni Elemental Master) sarà la migliore arma adatta agli Spiriti con un appropriato gioiello attaccato sopra. Per questo qui servono gemme che incrementano la Water Affinity sullo scudo, e **Fire Affinity Gems** sull'arma. Gli incantesimi del fuoco funzionano bene, ma saranno gli attacchi fisici e le Break Arts a salvarvi in questo combattimento. Una volta che Marid è stato sconfitto una coldstone comincia a muoversi nelle profondità del dungeon.



Boss 2: Ifreet

Luogo: Truth and Lies

Come sembra dal nome, **Ifreet** è il maggior Fire Elemental che abbiate mai incontrato. Essendo fatto di fuoco, la strategia è esattamente l'opposto di quella contro Marid. Mettete le **Fire Affinity** sullo scudo, e innalzate le **Water Affinity** sull'arma. Inoltre, incantesimi d'Acqua e le Break Arts vi verranno utili.

Boss 3: Iron Crab

Luogo: Sanity and Madness

Iron Crab è una versione un po' più grossa e tosta dei Crab che avete incontrato finora. Prendete la vostra miglior arma adatta alle bestie e metteteci sopra **Fire Affinity Gems**. Un altro coldstone prende vita dopo questa battaglia.

Boss 4: Djinn

Luogo: The Flayed Confessional

Djinn è l'Air Master Elemental, e questi sono deboli contro la Terra. La strategia è la stessa contro tutti i Master Elemental, ma usate **Earth Affinity** per ferirlo e **Air Affinity** per proteggervi. Ancora una volta coldstone torna in vita dopo la battaglia, liberandovi un altro accesso alla Cathedral.

Boss 5: Flame Dragon

Luogo: The Hall of Broken Vows

È il primo dei due Draghi che affronterete, ma bastano le normali strategie contro i draghi, seppur leggermente modificate. Stategli sotto la testa e il collo e feriteli in quei posti con una buona arma antidrago rinforzata con **Dragonite** e una **Water Affinity Gem**. Usate Reflect Damage per ferirlo ogni volta che lo fa lui e la battaglia non durerà a lungo.

Boss 6: Arch Dragon

Luogo: A Light in the Dark

È il secondo drago che dovrete battere, in uno dei combattimenti più lunghi del gioco. Questa bestia è un **Light Class Monster**, uno dei pochissimi che avete incontrato durante l'intero gioco. Se gli rimanete sotto la testa e il collo potete evitarlo usando incantesimi, e dovrete soltanto preoccuparvi degli attacchi fisici. La battaglia sarà lunga perché finora non avete incontrato molte creature della Luce e le armi che possedete non sono molto efficaci.

Boss 7: Dao

Luogo: Hopes of Idealist

Dao è l'Earth Elemental Master, perciò preparate la miglior arma contro gli Spiriti con **Air Affinity**, e lo scudo con **Earth Affinity**. Ormai questo

tipo di combattimento è una seconda natura per voi, quindi la battaglia non dovrebbe durare a lungo.

Lanciate ancora Lightning-based spells e usate Break Arts per farlo a pezzi.

Boss 8: Nightmare

Luogo: What Ails you Kills you

L'ultimo boss prima della battaglia finale. **Nightmare** è il Dark Elemental Master; in aggiunta alla normale strategia di usare qualunque debolezza del boss contro di lui per ucciderlo, potete usare gli incantesimi Light-based come **Spirit Surge** per eliminarlo in fretta.

BATTAGLIA FINALE

Attenzione: prima di salire le scale verso l'ultimo boss del gioco c'è un **save point**. Se ci tenete alla vostra salute, USATELO. Avete combattuto attraverso la Great Cathedral, e l'avete fatto per la battaglia finale. Assicuratevi di avere al massimo HP e MP, salvate il gioco e salite le scale.

L'ultimo boss viene a voi in due differenti forme. Nella prima è Male puro, ed è debole verso la Luce. Non molti incantesimi funzionano contro di lui, e vi lancerà **Paralysis** per prevenire i vostri attacchi. Usate normali Chain Attacks e cercate di indebolirlo con ogni incantesimo che funzioni. Quando scende di HP userà uno speciale attacco chiamato **Last Ascension** che vi infliggerà 150 punti di danno. Dato che a questo punto del gioco dovrete stare a più di 300 HP, si prenderà solo circa metà della vostra vita. Non che sia poco... Ricostituite immediatamente le energie dopo il suo attacco, e continuate ad accanirvi contro di lui finché non muore.

Dopo che avete sconfitto la prima forma vedrete una cut-scene dove vi sarà rivelata la vera forma del boss. Per questo conflitto finale, **Magic Ward** sarà il miglior amico che avete in questo mondo... La forma finale vi vola intorno, lanciando incantesimi, e mai vi dà la possibilità di colpirlo. L'unica speranza che avete è pochi attimi dopo che ha lanciato un incantesimo, quando fa una piccola pausa prima di ricominciare l'attacco. Usate **Chains** quando potete, e quindi immediatamente lanciate un **Magic Ward** prima che lui vi tiri la magia successiva. Mai, MAI dimenticarvi di tenere in funzione Magic Ward perché il boss può lanciare una magia chiamata **Apocalypse** che può uccidervi in un colpo solo. Quando cominciate ad andare giù scarsi di MP, potete usare anche un MP item, o correre dalla parte opposta dell'arena a quella dov'è il boss. Questa battaglia ha una parte veramente spiacevole: potete essere uccisi all'istante se non avete la **DemonScale Defense Ability**. Quando il boss usa la **Bloody Sin Skill**, dovete bloccarla con la Defense Ability, o siete fatti. A parte questo, continuate ad aspettare i suoi momenti di pausa tra un attacco e l'altro e continuate a usare Chain finché non muore.

Vi risparmio il racconto della fine, che potete gustarvi osservando la splendida cut-scene finale... Ma non è in realtà finita qui! Perché, se volete terminare il gioco al 100% e ottenere uno dei più utili item del gioco, la **Chest Key**, dovete affrontare gli orrori della **Iron Maiden**. Questo è un dungeon abbastanza grande, e potete tornarci più tardi prima di giocare l'ultimo quadro. Ma per ora la vostra meta è la Chest Key! Essa vi permetterà di aprire centinaia di casse chiuse durante il gioco. Per arrivarci, ritornate a **The Keep**, e attraversate la sala dei sigilli fino in fondo. L'ultima porta conduce a Iron Maiden. Già nella prima stanza del dungeon siete attesi da un paio di

simpatichi nuovi nemici, che incontrerete di nuovo per il resto del gioco. Il primo è il **Wraith**, che è solo una versione un po' più grossa di un Fantasma e può essere affrontato con le stesse tattiche. Il secondo è un nuovo mostro della Evil Class, il **Gargoyle**. Per il Wraith usate la miglior arma usata finora contro i Fantasma, mentre per i Gargoyle una spada Hagane va benissimo. C'è un boss sul cammino verso la Chest Key, e uno vi aspetta dopo che l'avrete presa. Il primo è un **Wyvern Knight**. Come i precedenti Wyverns e Draghi, i suoi punti deboli sono la testa, il collo e la coda. Se non riuscite a piazzare un colpo in un punto debole, puntatene un altro finché cade. Tenete alte le energie e usate Reflect Damage ogni volta possibile. Quello successivo è un **Iron Golem**. Se ricordate, in precedenza avevamo incontrato un Golem più debole, facilmente sconfitto grazie alle sue scarse capacità mentali. Mettendo via le armi, potevate correggergli dietro e buttarlo giù. Potete usare anche adesso la stessa strategia, utilizzando di nuovo un'arma Hagane. Dopo questo combattimento ci sono un paio di puzzle da passare. Il primo è molto semplice, basta spostare una cassa sopra il cornicione, lanciare **Fixate** sulla coldstone e saltarci oltre. Bisogna risolvere il successivo enigma prima di uscire dal dungeon. Arriverete a un cornicione con un sacco di **blocchi blu e arancioni** intorno alla base. Quelli con il piccolo **quadrato bianco** nel centro sono magnetici; perciò, se mettete l'uno sull'altro due dello stesso colore quella in alto si muoverà. Potete usare questo a vostro vantaggio accatastando i blocchi in modo da prelevarne eventualmente uno e usarlo per uscire dal cornicione. Infine, per uscire dall'ultima stanza, dovete spingere le casse in modo che uno sia allineato con il cornicione e voi possiate saltarci sopra e afferrarlo (se vi serve usate un **Fairy Wing**, aiuterà un pochino). Complimenti a voi, che avete completato **Vagrant Story**! E anche a me, che ve l'ho risolto in una notte!! Saluti e baci a tutti!!!



IN EDICOLA!!

Anteprime • Recensioni • News Hardware • Soluzioni • Cheats

KPC GAMES

QUESTO MESE:

MAX PAYNE



Svelati tutti i retroscena di quello che si preannuncia come il miglior gioco in assoluto del 2001. E in più una serie di nuove foto esclusive direttamente dalla Finlandia.

ULTIMA IX



Ben sedici pagine per risolvere al 100% l'ultimo episodio della saga ideata da Richard Garriot. Con la demo da 280 mega presente sul CD!

DIABLO II



La recensione che rivela ogni aspetto dello splendido Gioco di Ruolo prodotto da Blizzard.

Prince of Persia 3D



In collaborazione con www.gamearena.it la soluzione del terzo episodio del gioco a piattaforme più famoso di sempre.

Contiene un CD-ROM con:

DEMO

PATCH

VIDEO

UTILITY

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
ARCADE			
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft			
Auto London	PP	7/Lug 99	52
Grand Theft Auto 2	PG	1/Gen 00	30
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

AVVENTURA			
A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Crusader			
of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Dracula - La resurrezione	PP	7/Lugl 00	40



Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Galerians	PG	7/Lug 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid			
Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Nightmare Creatures 2	PP	6/Giu 00	42
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
Syphon Filter 2	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Star Wars:			
La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider:			
the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
Vagrant Story	PI	7/Lugl 00	58
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

AVVENTURA PUNTA E CLICCA			
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
The X-Files	PP	8/Ago 99	36

AZIONE			
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of the Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard 2	PG	4/Apr 00	20
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil	CL	11/Nov 99	54
Medievil 2	PI	3/Mar 00	78
Medievil 2	PG	5/Mag 00	12
Medievil 2	AS	7/Lugl 00	76



Spider-Man	PI	6/Giu 00	66
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu	PP	1/Gen 99	28
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Terracon	PI	7/Lugl 00	64
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

GIOCHI DI RUOLO			
Alundra 2	PP	7/Lugl 00	42
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon:			
story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PP	7/Lugl 00	38



Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Saga Frontier 2	PP	6/Giu 00	36
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

PICCHIADURO			
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes			
v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom:			
Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Psychic Force 2	PP	6/Giu 00	57
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Star Wars - Jedi Power Battles	PP	6/Giu 00	34
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18
X Man: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73

PLATFORM			
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the			
Beastalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Jumping Flash 3	IM	6/Giu 00	60
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2:			
Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68



TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

PUZZLE

Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Spin Jam	PP	7/Lugl 00	55
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

RACING

Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bombberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Colin McRae Rally 2	PG	7/Lugl 00	22
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Destruction Derby Raw	PG	7/Lugl 00	18
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 World GP	PP	2/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Le 24 ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mobil 1			
Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed:			
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Need For Speed:			
Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20
N-Gen	PI	5/Mag 00	72
N-Gen	PG	7/Lugl 00	30

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
360°	PP	8/Ago 99	60
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36
Wip3out Special Edition	PP	7/Lugl 00	34



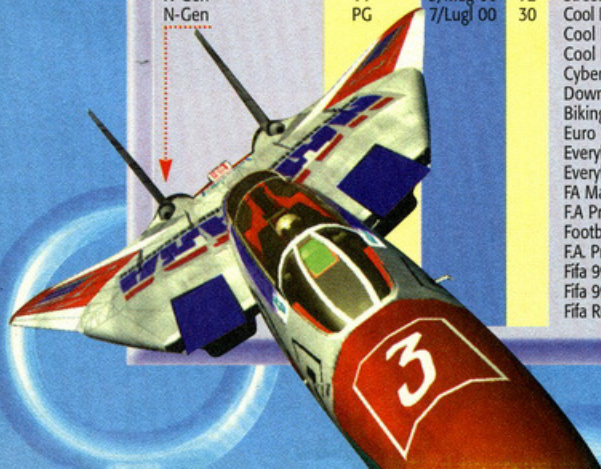
SIMULAZIONE SPORTIVA

Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas			
International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's			
Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's			
Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Barbie Supersport	PP	7/Lugl 00	47
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
Calcetto - Puma			
Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Downhill Mountain			
Biking	PP	1/Gen 00	44
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
Everybody Golf 2	PP	6/Giu 00	51
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
FA Premier League			
Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42
FA Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
Grind Session	PI	7/Lugl 00	60
International Track			
& Field	PP	3/Mar 00	62
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Jimmy White's 2	PP	7/Lugl 00	52
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
LMA Manager	PP	5/Mag 00	34
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
MTVSports	PP	1/Gen 00	60
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44
NFL Blitz 2000	PP	1/Gen 00	63
NHL Blades of Steel 2000	PP	6/Giu 00	54
NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67
NHL Rock The Rink	PP	6/Giu 00	53
No Fear: Downhill			
Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
No Fear: Downhill			
Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72
Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71
Ronaldo V-Football	PP	6/Giu 00	44
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Speedball 2100	PI	7/Lugl 00	65



Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70
Street Skater 2	PG	6/Giu 00	30
Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57
Tele+ Premier			
Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
This Is Football	CL	6/Giu 00	64
Thrasher:			
skate and destroy	PP	2/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tony Hawk's			
Skateboarding	PG	12/Dic 99	42





TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Tony Hawk's Skateboarding	AS	4/Apr 00	90
Tony Hawk's Pro Skater 2	PI	6/Giu 00	68

Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Champions League 2000	PP	5/Mag 00	44



UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67
Victory Boxing 3	PP	7/Lugl 00	56
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68
WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66

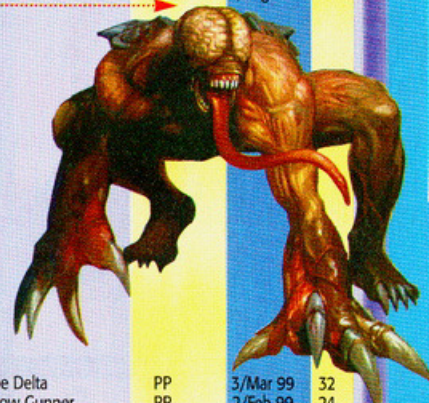
SIMULAZIONI VARIE

Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Midnight in Las Vegas	PP	5/Mag 00	58
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Stealth Patrol Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40
Streak	PP	3/Mar 99	40
Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Vib Ribbon	PI	7/Lugl 00	62
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65

SPARATUTTO

Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
--------------	----	----------	----

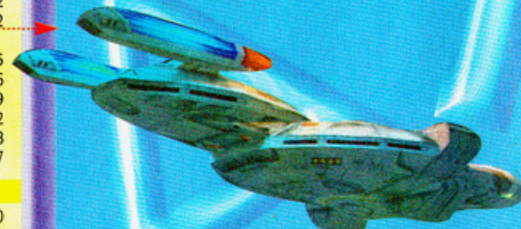
TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Army Men			
Operation Meltdown	PP	6/Giu 00	46
Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police 2	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Gruddle Warriors	PP	7/Lugl 00	57
Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
Millennium Soldier			
Expendable	PP	2/Feb 00	40
Missile Command	PP	7/Lugl 00	53
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake 2	PG	11/Nov 99	12
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Rescue Shot	PP	7/Lugl 00	48
Resident Evil Survivor	PP	7/Lugl 00	50



R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Silent Bomber	PI	4/apr 00	74
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	2/Feb 00	64
Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
Star Ixiom	PP	6/Giu 00	52
Star Trek: Invasion	PI	6/Giu 00	72
Super Dimension			
Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

STRATEGICI

Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18



LEGENDA

- AS** = Area Soluzioni
- CL** = Classic
- PG** = Planet Game
- PI** = Prima Impressione
- PP** = Prova Planet
- PS** = Planet Special
- IM** = Importazione

TEST DRIVE®

L'ESPERIENZA ESTREMA

6



PC



Game Boy



PSX

Per questa volta sei autorizzato
a NON rispettare i limiti di velocità.



CTO
www.cto.it



PROTEGGONO UN MONDO CHE LI TEME E LI ODIA.



LA REALIZZAZIONE DI PRIMA QUALITÀ E UNA GRAFICA DALL'ASPETTO FLUIDO E BEN DETTAGLIATO FANNO DI X-MEN: MUTANT ACADEMY UN PRODOTTO CON TUTTE LE CARTE IN REGOLA PER DARE UNA SFERZATA DI NOVITÀ E INTERESSE.
PLANET PLAYSTATION



PER LA PRIMA VOLTA POTRETE IMPERSONARE
TUTTI GLI X-MEN IN QUESTO
FANTASTICO PICCHIADURO 3D



MULTIPLE GAMEPLAY MODES: ACADEMY
TRAINING, ARCADE AND VERSUS.



PLAY AS ONE OF YOUR TEN
FAVOURITE X-MEN CHARACTERS.



ACTIVISION

MARVEL

MARVEL and X-MEN: TM & ©2000 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. ©2000 Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64, Game Boy™ and GBC are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

GAME BOY
COLOR



www.halifax.it

HX
Halifax
a db division